超人气
升级版
全新的双色练习单元，
从零开始学起的
漫画速成练习册！
1
漫画素描练习册
人物基础篇
爱卡动漫/编著
漫画绘制基础知识 + 网格描摹练习图例 = 学练结合，描摹学习轻松掌握！
结构图 + 轮廓图 = 全新双色练习单元，从临摹到创作一步到位，让你一次学习、双重收获！

超人气
1
漫画素描练习册
人物基础篇
爱卡动漫/编著
中青雄狮
中国青年出版社

# 目 录 Contents

## Chapter 4 人物的动作表现



## Chapter 5 人物的服饰造型

## 使用说明 Preview

### 1. 基础知识

基础知识部分讲解了相关知识点的基础理论，包括绘制要点、绘制流程等。在动笔绘制之前，需要掌握这部分知识。

与知识点相关的范例图。

红色浮动区：介绍绘制要点或绘制流程。

### 2. 描摹练习

描摹练习部分提供了一些与小节知识相关的图例。掌握基础知识后，需要亲笔描摹练习。

浅红色图例便于读者使用铅笔进行描摹。

网格底纹用于确定比例和位置。

## 3. 进阶练习

本练习设置在每个小节的篇末，主要方式是在给出的结构图上进一步绘制出人物细节。在基础知识学习和描摹练习之后，该练习提供给读者一个自行设计创作的练习空间。

使用浅灰模式的范例观察图例结构并描摹。

范例的最终效果展示。

在红色结构图上进行自由创作。

## 进阶练习实际操作示意

# 前言

Preface

市场上各种各样的漫画技法类图书琳琅满目，有没有一本漫画教程将技法讲解和动手训练巧妙地融合在一起，激发读者自行发挥创造的欲望，使读者能够根据书中提供的一些方向性指导绘制出新的漫画形象呢？现在，《超人气漫画素描练习册》系列升级版为我们提供了这样一个全新的阅读和练习模式，书中由浅入深地设置了基础知识讲解、描摹练习和以自行绘制为主的进阶练习，让初级漫画学习者能从基本理论入手，循序渐进地掌握各种绘制技巧，并拿起画笔实践理论中所学到的知识，进一步根据心中所想描绘出属于自己的原创画作。本系列书可谓是一套入门学习者必不可少的漫画速成教材。

本书是系列书升级版的第一本，在内容设置上涵盖了漫画人物的基础绘制技巧和流程介绍。从人物头部、表情、身体、动态和服饰造型等五方面为大家进行了全方位的讲解，并采用独特的双色模式，使漫画人物的内部结构一目了然，便于初学者理解和掌握人物绘制的精要之处。

值得一提的是，在每个小节设置的“进阶练习”中，大家可以根据本书给出的人体结构图，画出不一样的形象，并在作画过程中了解和巩固前面所学的基础知识相关内容。即使完全没有漫画基础，只要有了这套全新的《超人气漫画素描练习册》，便有了进入漫画世界大门的钥匙，它将带来全新的学习体验，让学画漫画成为一件简单而有趣的事情。

跟着本书一起来动手画漫画吧！

编　者

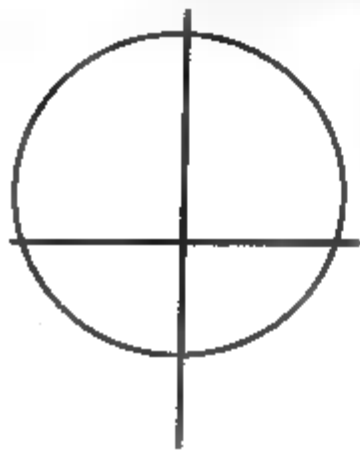
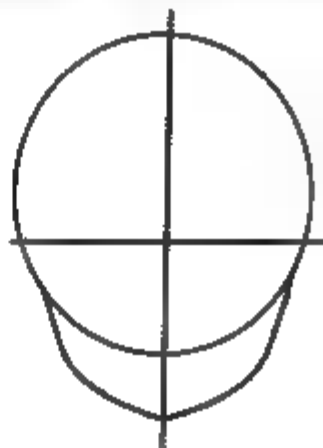
# 人物头部的绘制技巧

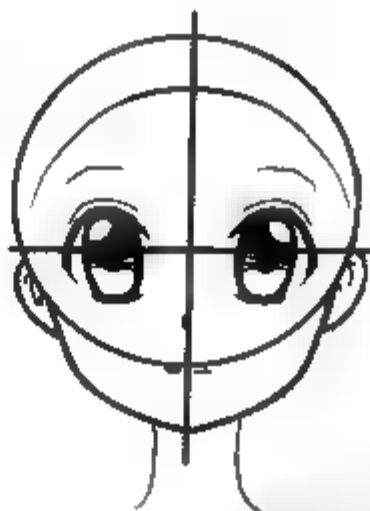
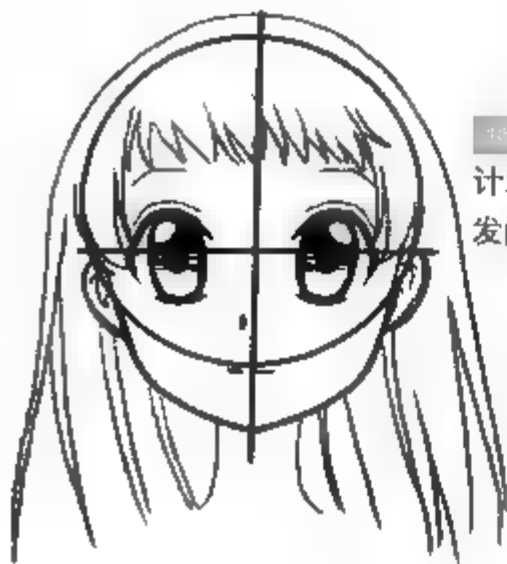
人物的头部是漫画中最为醒目的部分，可爱的脸型或个性鲜明的五官是吸引读者的亮点。本章，我们将介绍头部各部分的画法，包括脸型、五官以及人物发型等。

# 脸型的绘制技

漫画人物的脸型大致分为瓜子形、圆形、三角形、方形四种。下面我们先来看看人物脸型的绘制步骤。

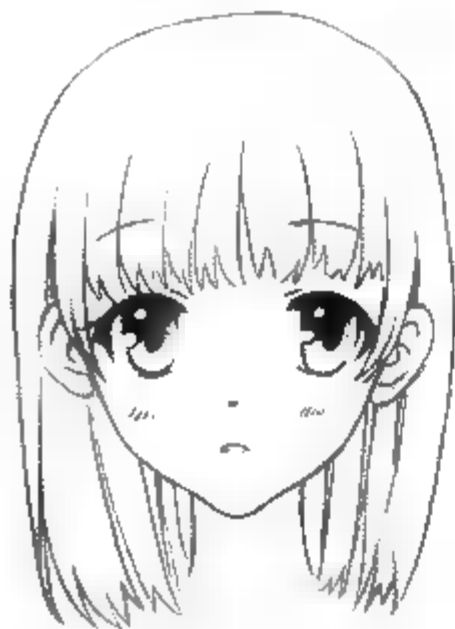
## 脸型的绘制步骤

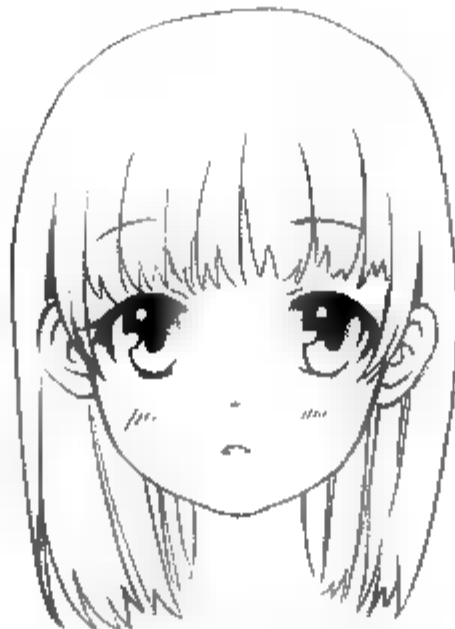
圆和十字线组成了面部最基本的结构，再以该结构图为依据刻画脸型。下面看看具体步骤。

Step 1 先画出代表头骨轮廓的圆形，再画出十字线决定脸的朝向。这里我们以正面的角度做范例。

Step 2 从水平线和圆形的交点开始往下画，画出脸部的轮廓。

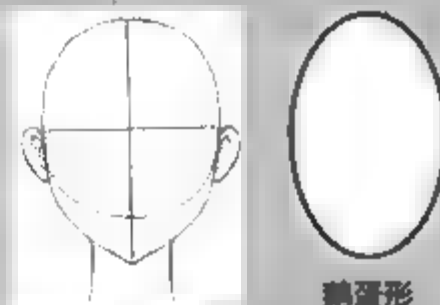
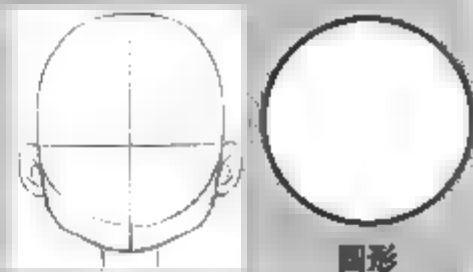
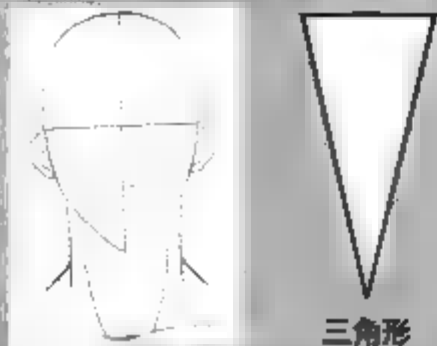
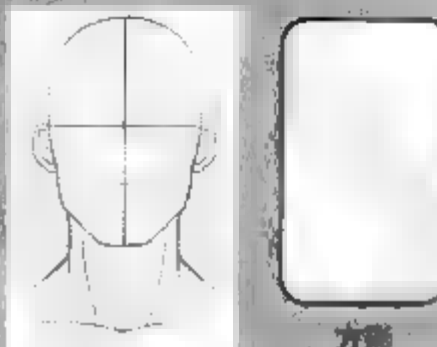
Step 3 从水平线和圆形的交点位置开始往下画，确定耳朵的外形轮廓。

Step 4 在十字线的基础上画出人物的五官并确定发际线的位置。

Step 5 结合人物的特征设计发型，并仔细描绘出头发的走势。

Step 6 整理线条，擦除多余的线条。至此，瓜子形脸的人物就画完了。

## 1.1.2 不同脸型的画法

下面我们来看看四种不同脸型的绘制方法。

鹅蛋形

下巴稍尖，脸型为倒立的鹅蛋形。

圆形

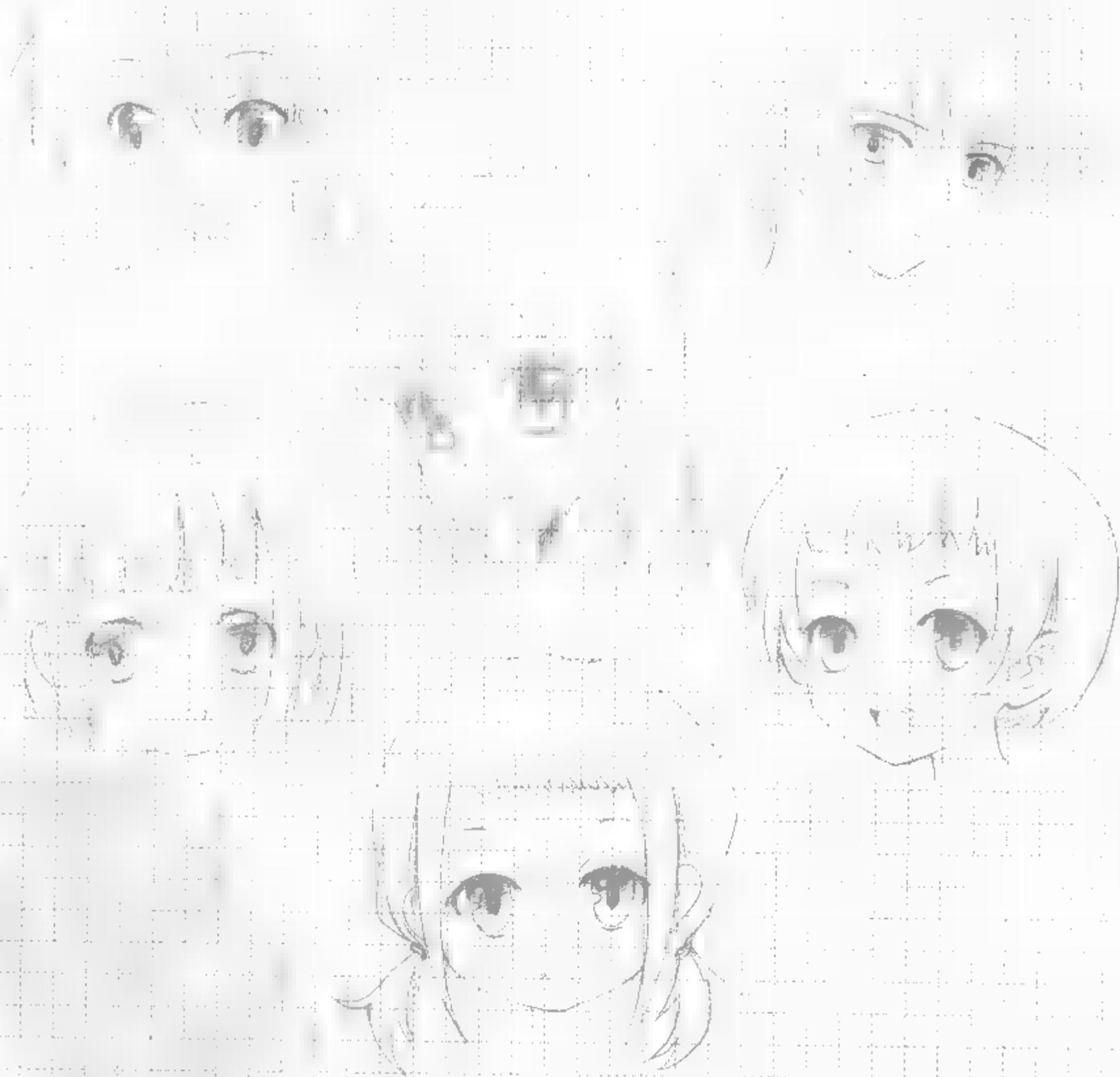
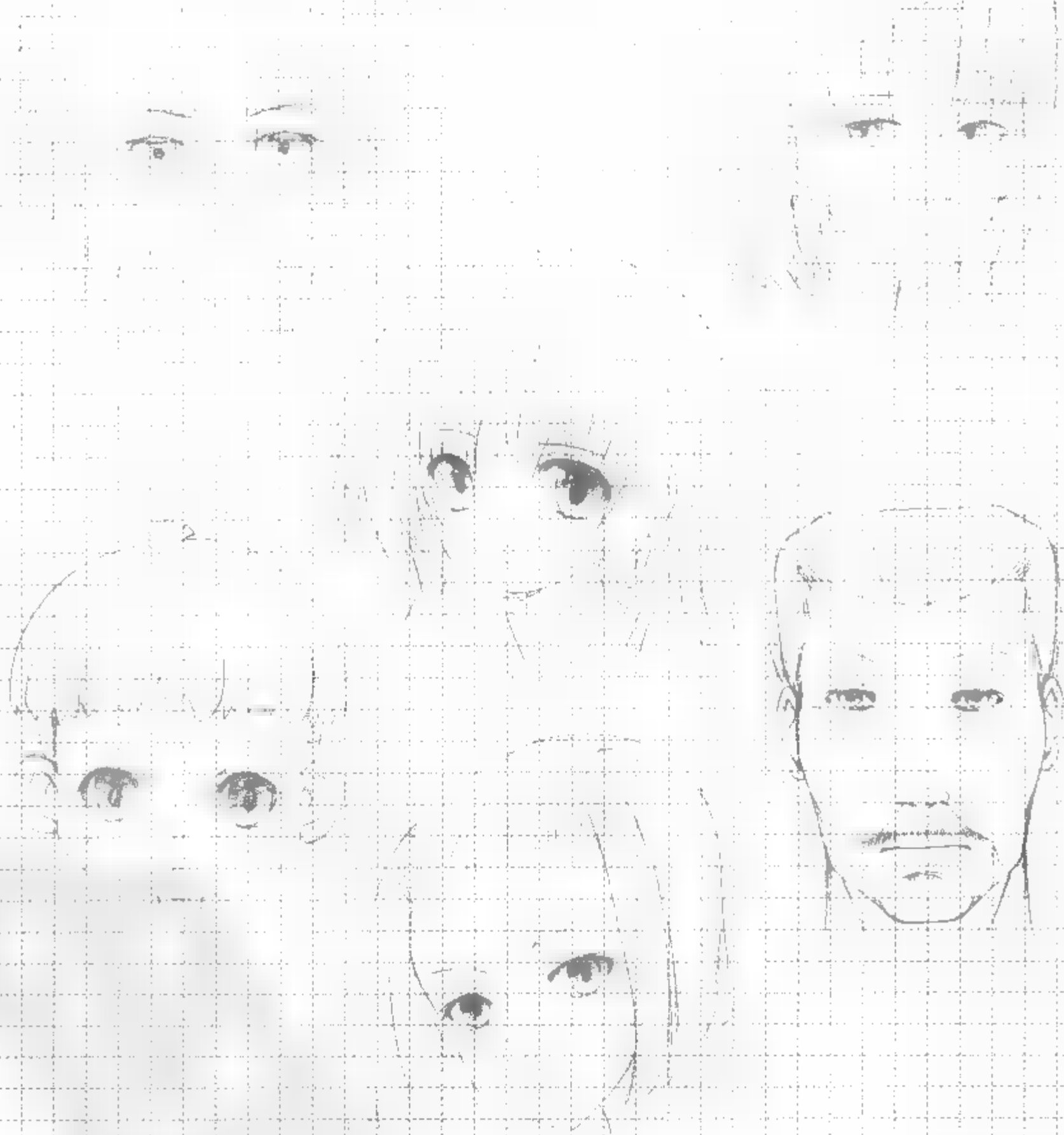
下巴比较圆润，脸颊微胖。

三角形

脸部和下巴的连接线平直，下巴很尖，整个脸部都呈倒三角形。

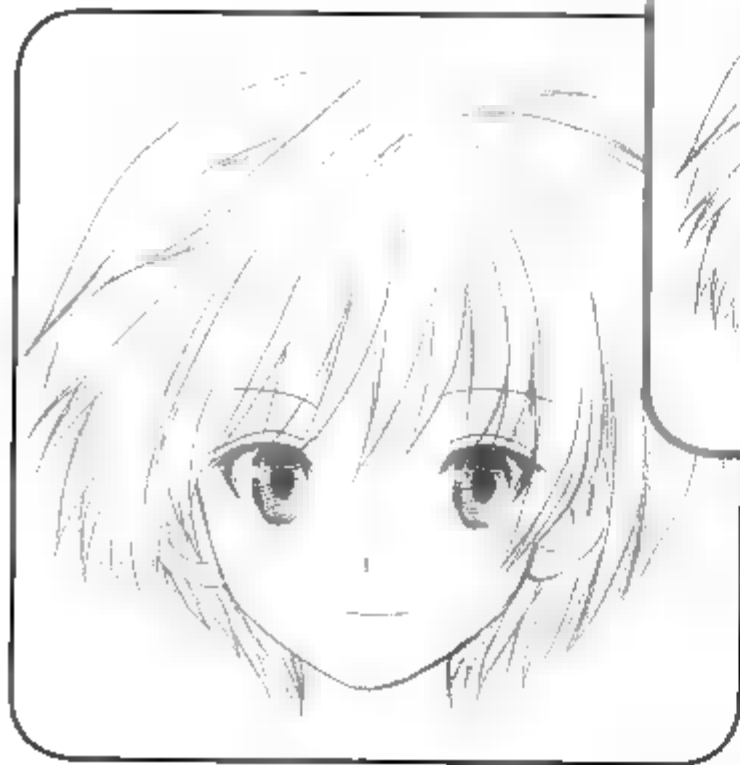
方形

脸部有明显的方形转角，整个脸部呈方形。

## 描摹练习　不同脸型的绘制

下面我们来练习绘制不同脸型以及不同角度的头部吧！

# 进阶练习 在结构图中绘制不同脸型的人物

鹅蛋脸的绘制
▶ 1.1.2

**观察和描绘不同脸型的结构，并在右边的结构图中试着设计出不同脸型的人物形象吧！**

提示 绘制正面的鹅蛋脸时，要注意下巴的角度。

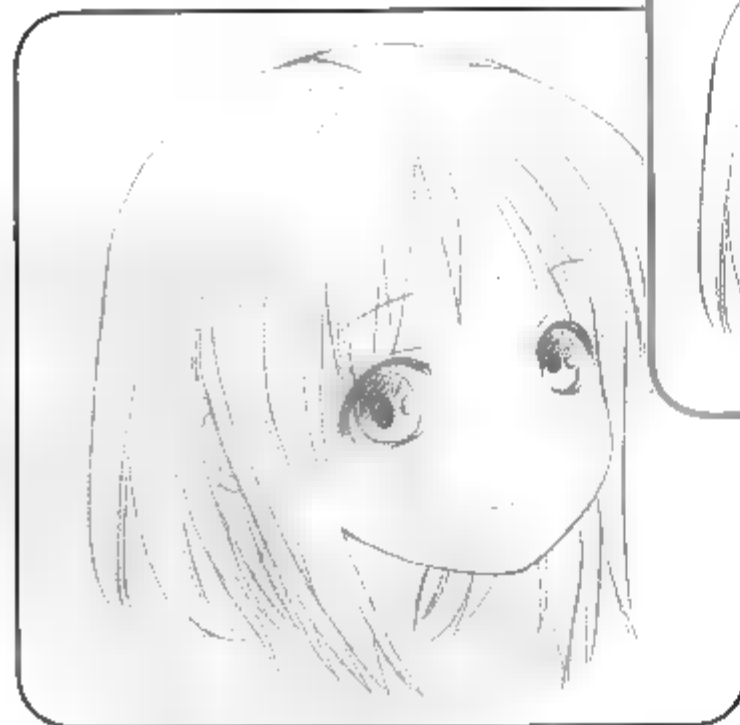
让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 半侧面的鹅蛋脸的脸颊稍有凸起，但外形很圆润。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 圆脸的绘制 1.1.2

提示 正面的圆脸看起来很圆润，下巴比较短。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 半侧面的圆脸有明显的脸部凸起，看上去十分可爱。

让我们在上图中添加人物细节吧！

三角脸的绘制
▶ 1.1.2

提示 正面的三角脸的下巴很长、很尖，所以脸部看起来很长。

让我们在上图中添加人物脸部的细节吧！

提示 半侧面的三角脸的脸部轮廓较平直，给人有些消瘦的感觉。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 方形脸的绘制 ▶ 1.1.2

提示 正面的方形脸除了在人物腮部有明显的转折外，下巴也略呈方形。

让我们在上图中添加人物的细节吧！

提示 在漫画中，即便是方形脸也不会画得太过写实。适当画出方下巴的感觉就可以了。当然反面角色的方形脸就另当别论了。

让我们在上图中添加人物的细节吧！

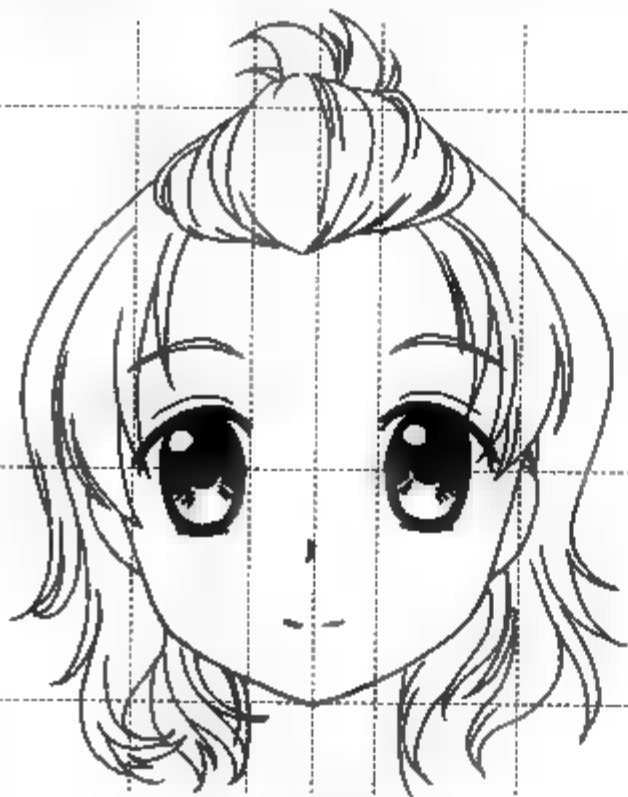
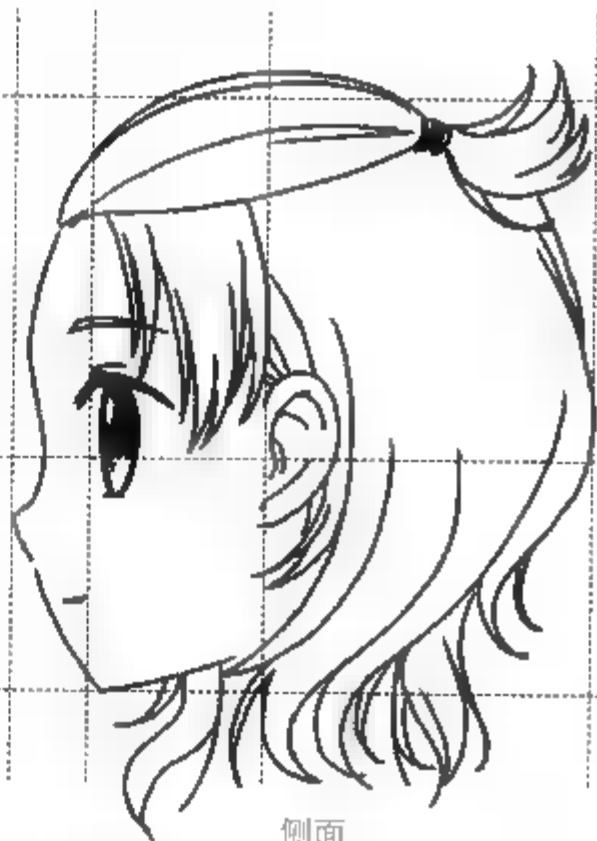
# 1.2 五官的绘制技巧

在学习了漫画人物脸型的绘制方法后，我们再来看看五官怎么绘制吧！

## 1.2.1 五官的位置和比例

首先我们来看看五官在面部的位置和比例。

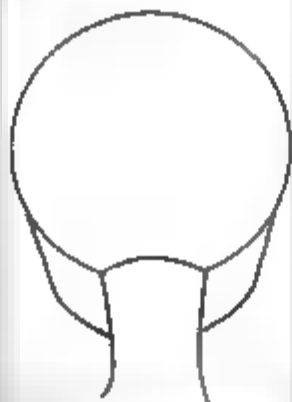
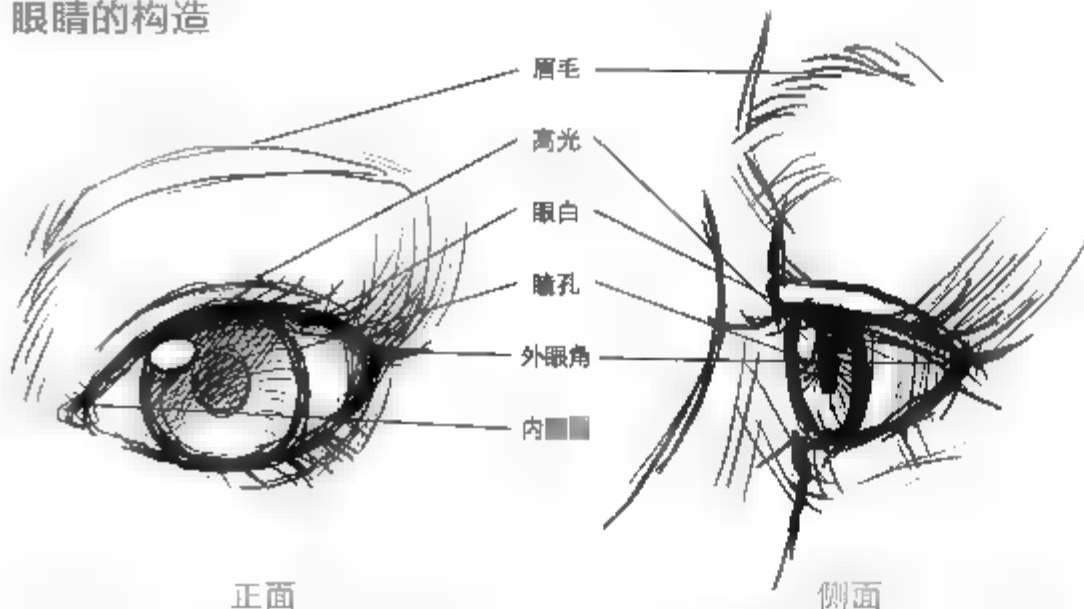
正面

侧面

**眼睛**：两只眼睛之间的距离等于一只眼睛的宽度。
**鼻子**：鼻子的位置在眼睛和下巴之间的1/2处。
**嘴巴**：嘴巴位于鼻子和下巴之间的1/2处，或者再高一点。
**耳朵**：耳朵的最高点差不多和眼睛的水平线平齐。

**发际线**：发际线在眉骨到头顶的1/2处。
**耳朵**：耳朵在鼻尖与后脑的1/2处。

### Point 头部背面的表现

在绘制背面的时候一定要注意头颈的结构，最好先画出结构图，在结构图的基础上进行绘制。

## 1.2.2 眼睛的绘制

眼睛是五官中[illegible]为[illegible]的部位，下[illegible]们就来学习[illegible]的画法。

### 眼睛的构造

正面

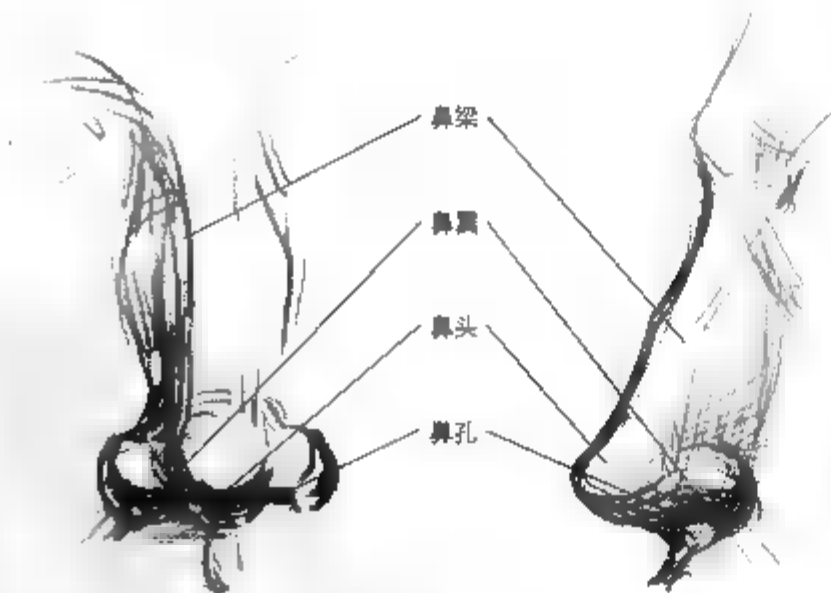
写实的眼睛比较小，不会像漫画里的眼睛那么大，那么夸张。

侧面

侧面角度的眼珠呈椭圆形，而且眼睛只有正面眼睛的一半宽度。

## 1.2.3 鼻子的绘制

写实的鼻子的构造非常复杂，在漫画中以简略的方式绘制鼻子。

### 鼻子的构造

正面

写实的鼻子其实是比较难画的，线条起伏变化较大，于是漫画里把鼻子简化了。

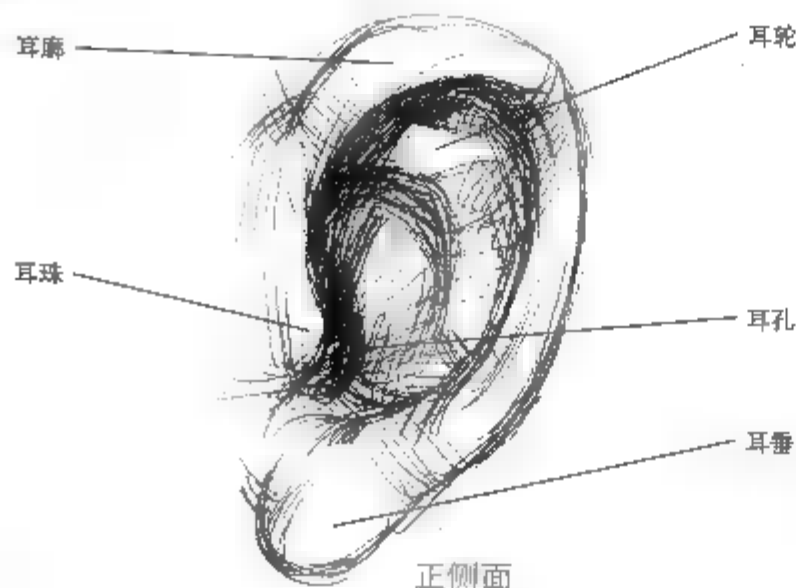
侧面

侧面的鼻子要表现出其立体感。鼻梁的高低决定鼻子的大小。

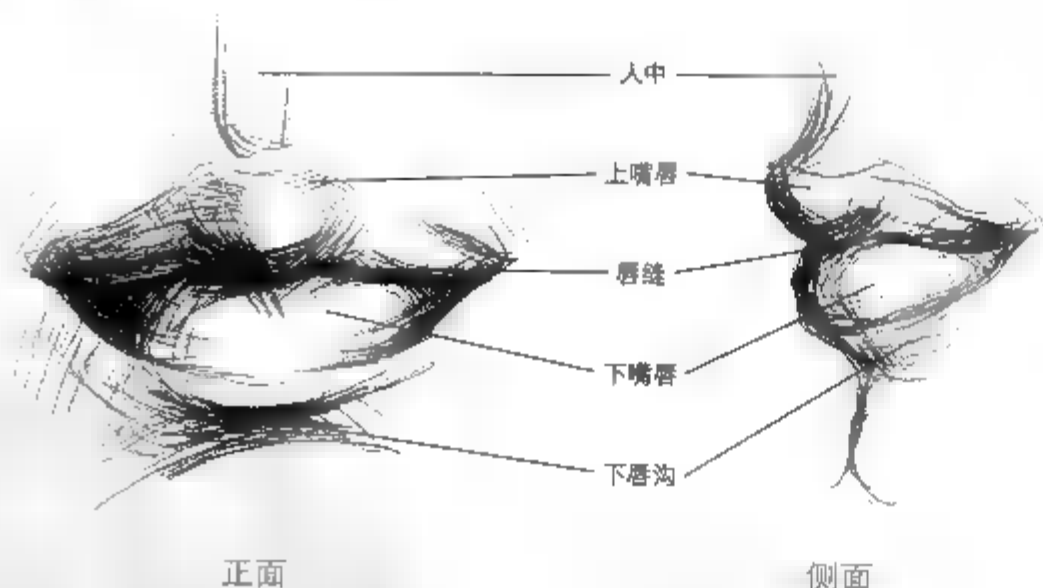
## 1.2.4 耳朵的绘制

■比面部的其他器官，耳朵经常被忽视，甚至被忘记画。此外，耳朵也不能表现人物的神情。不过，耳朵对于人物的表现来说还是比较重要的，且漫画中的画法也比较简单。

### 耳朵的结构

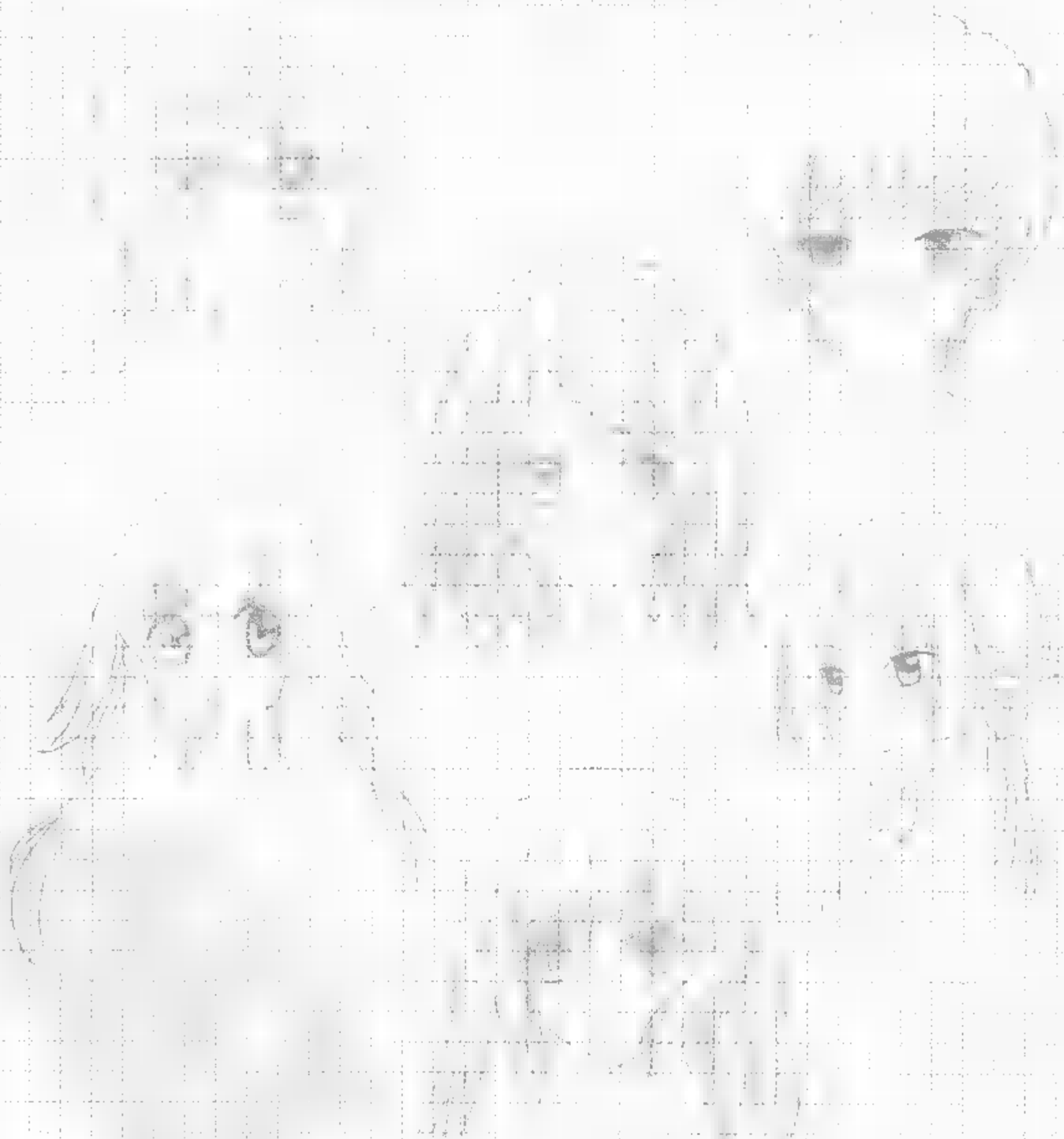
正侧面

## 1.2.5 嘴的绘制

■嘴巴时，重点强调上下唇的闭合和开张。

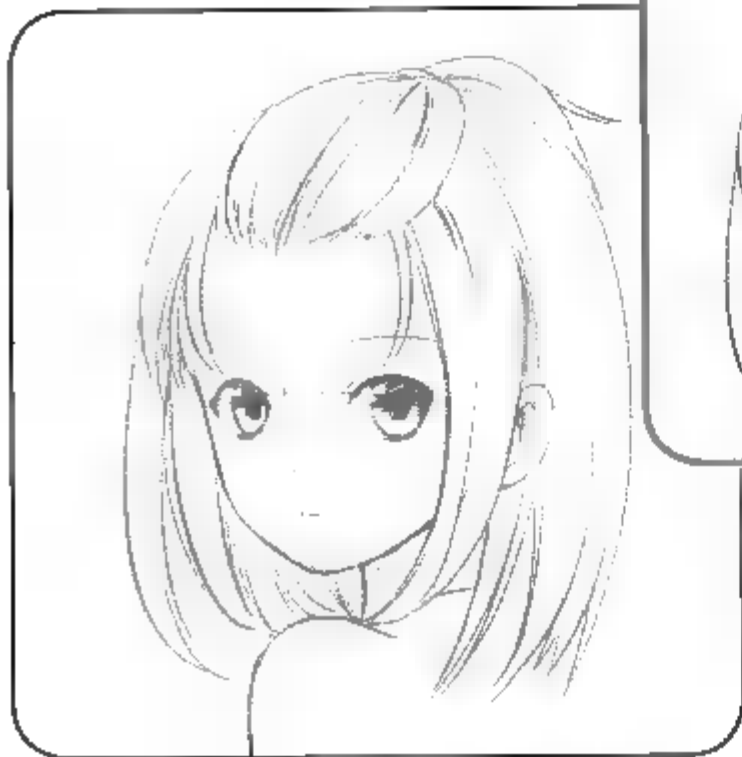
### 嘴巴的结构

正面
正面的嘴由五部分组成，结构很简单，画起来也没有什么难度。

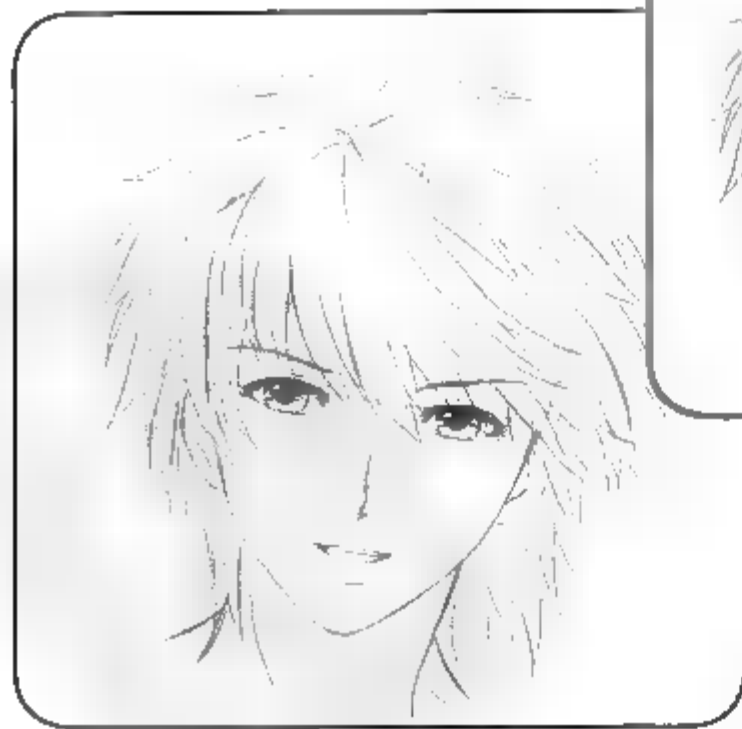
侧面
注意上下嘴唇的厚度和高度。一般来说，上唇会比下唇厚一点，而且比较突出。

## 描摹练习　五官的绘制

下面我们对不同风格和形状的漫画人物五官进行描摹练习。

# 进阶练习 在结构图上添加人物五官

眼睛的绘制
▶ 1.2.2

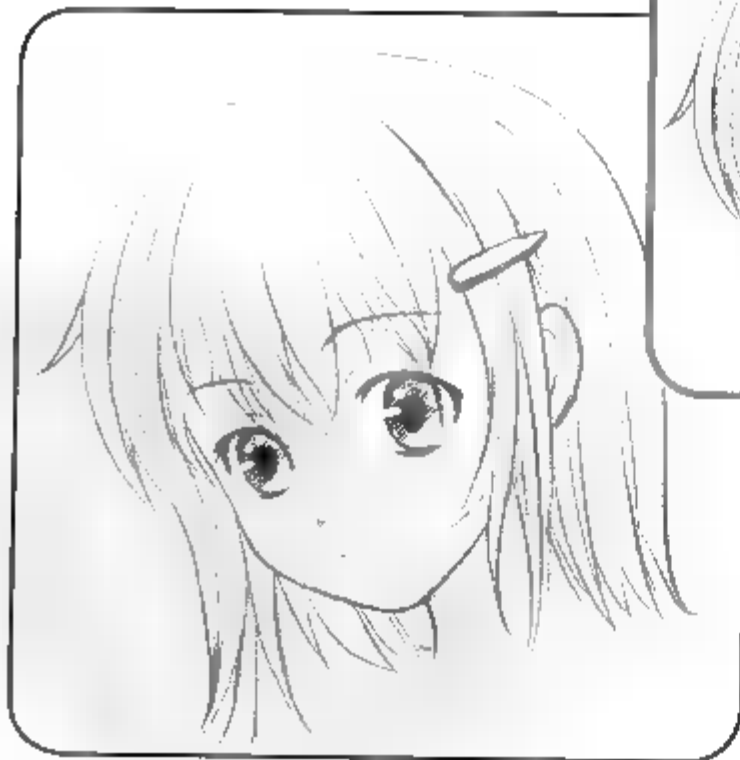
描摹练习了不同人物的五官后，下面我们着重在结构图上练习画出人物的五官吧！

提示 眼睛在半侧面状态下呈现近大远小的透视效果。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 成熟男性的眼睛在漫画中常表现为比较细长的形状。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 鼻子的绘制
▶ 1.2.3

提示 绘制正侧面的鼻子时，要注意鼻梁的形状和位置。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 对于可爱的角色来说，鼻子一般用一个小点表示即可。

让我们在上图中添加人物细节吧！

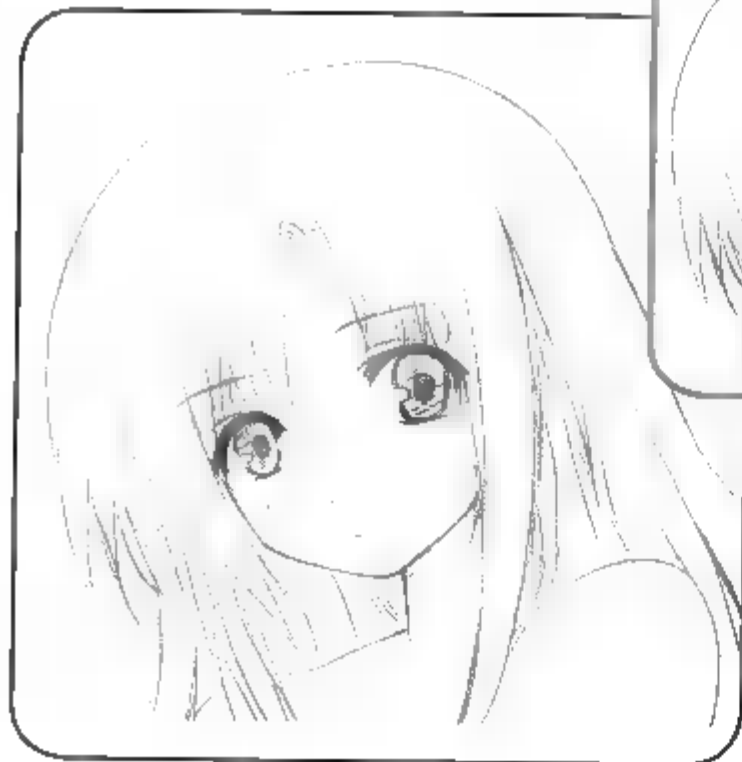
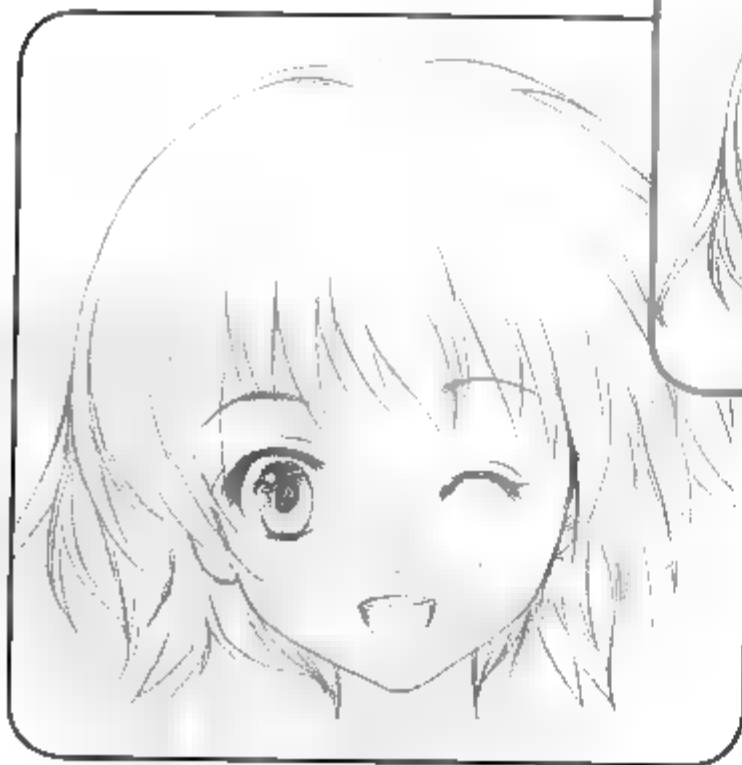
耳朵的绘制
▶ 1.2.4

提示 从正侧面能看见耳朵的内部结构，绘制时要准确把握形状。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 奇幻角色的耳朵常有各种变形，但其内部结构基本不变。

让我们在上图中添加人物细节吧！

嘴的绘制
▶ 1.2.5

提示 对于温柔型女性，嘴巴一般要表现得很小，使人物显得十分可爱。

提示 表现张开的嘴时，注意牙齿、舌头等内部构造的绘制表现。

# 1.3 为头部添加适合的发型

**发型是漫画中最能表现人物个性的部分之一，如何绘制不同的发型是本节的学习重点。**

## 1.3.1 头发的生长原理

**发型是区别人物性别的一个比较主要的标志。在人物脸部变化不是很明显的漫画中，发型可以帮助我们区分角色，起到很好的标识性作用。**

发际线的位置约在头顶至眉弓的 1/2 处。

头发是从发旋开始向四周旋转分散的流动性线条。发旋一般位于头顶偏后的位置。

**Point 头发的分层**

有时候漫画人物的头发有很多细节和层次，我们可以先把头发的层次简单地分出来，然后根据头发的走势进一步绘制。

简化的头发分层示意图。

### 不同角度的头发绘制

阴影部分代表头发的生长区域。

半侧面

角度发生任意变化，发际线的高度都不会改变。

背面

头发覆盖住整个后脑勺。

发际线

头发参差且有层次，不会太死板。

以中心位置为基点，头发向周围发散开。

## 1.3.2 直发与卷发的绘制

可以把发型区分为直发和卷发，下面我们看看这两种发型如何表现。

直发

**Point 直发的分缕**

❶ 画出一缕直发的外轮廓，注意直发还是有些许弯曲。

❷ 在轮廓中添加一些发丝走向，同样有一定的弧度。

❸ 整理线条，使直发的轮廓和发丝的走向更加柔顺。

卷发

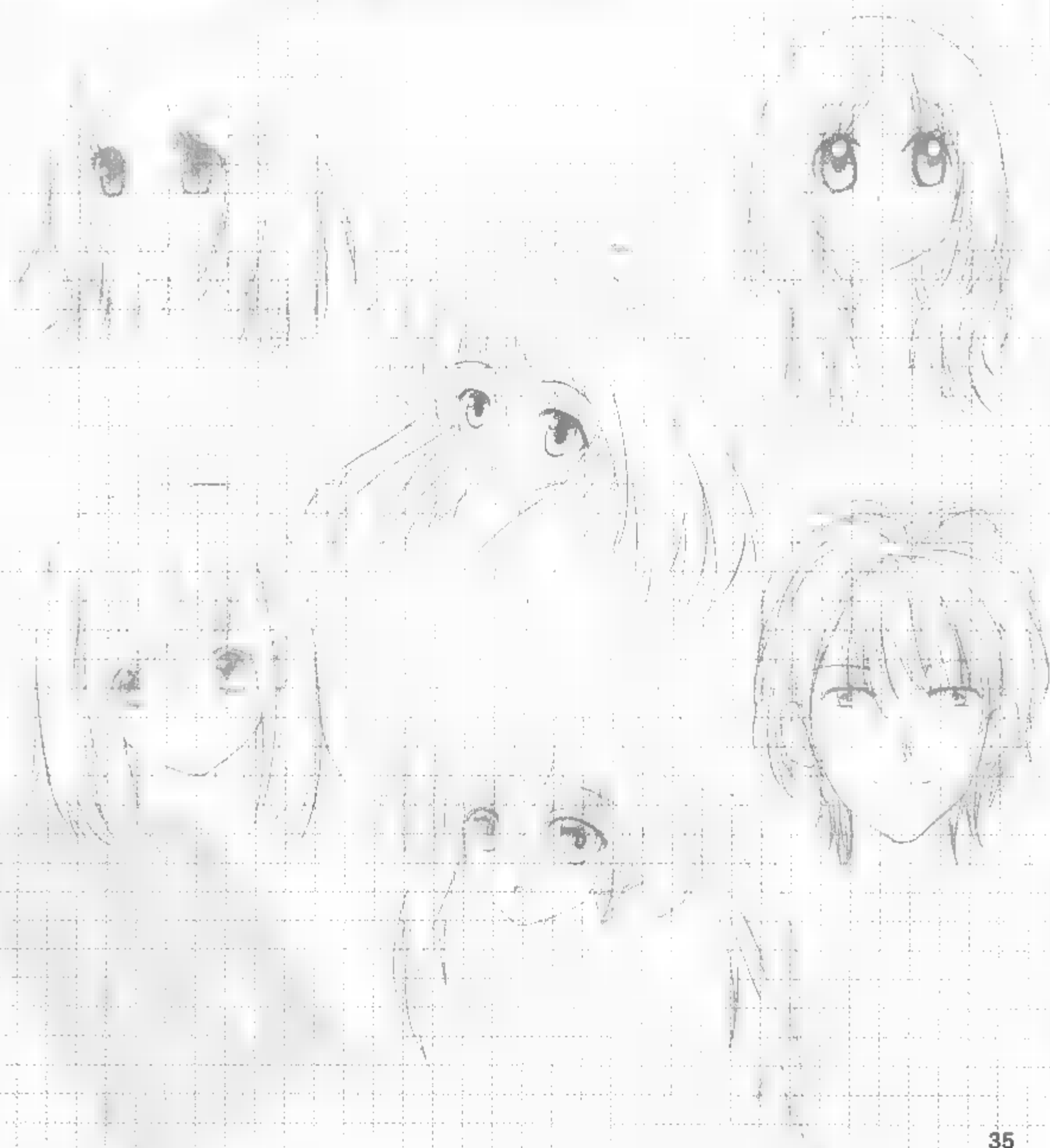
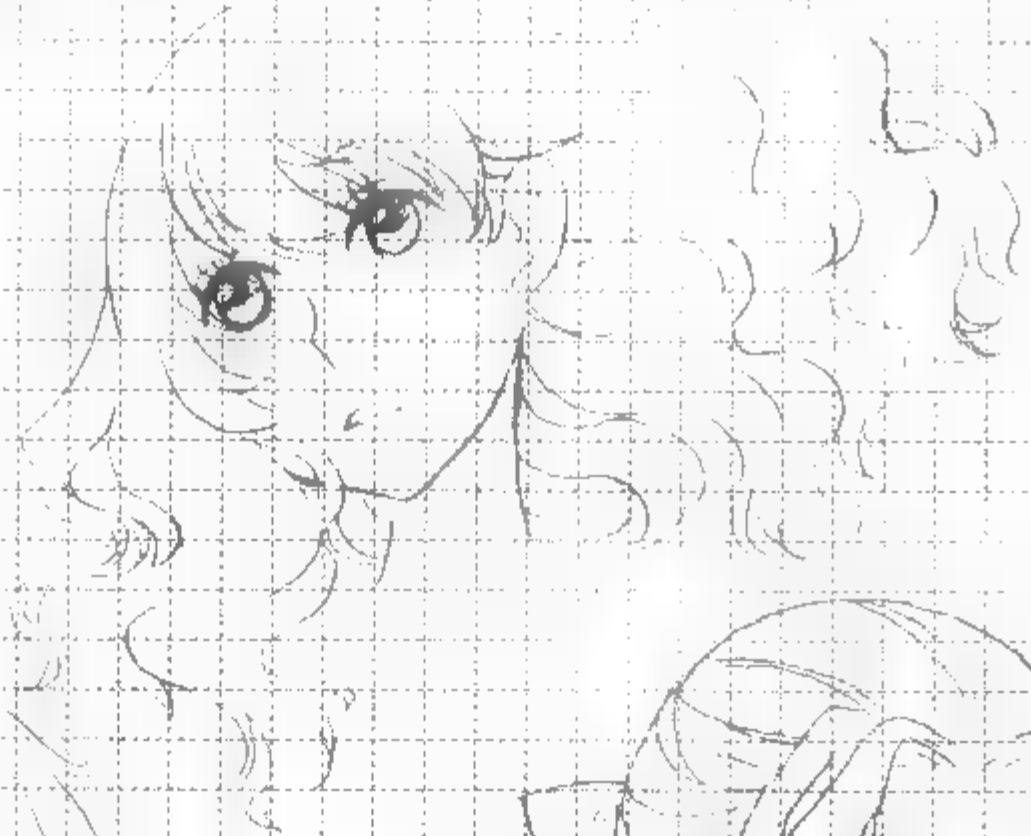
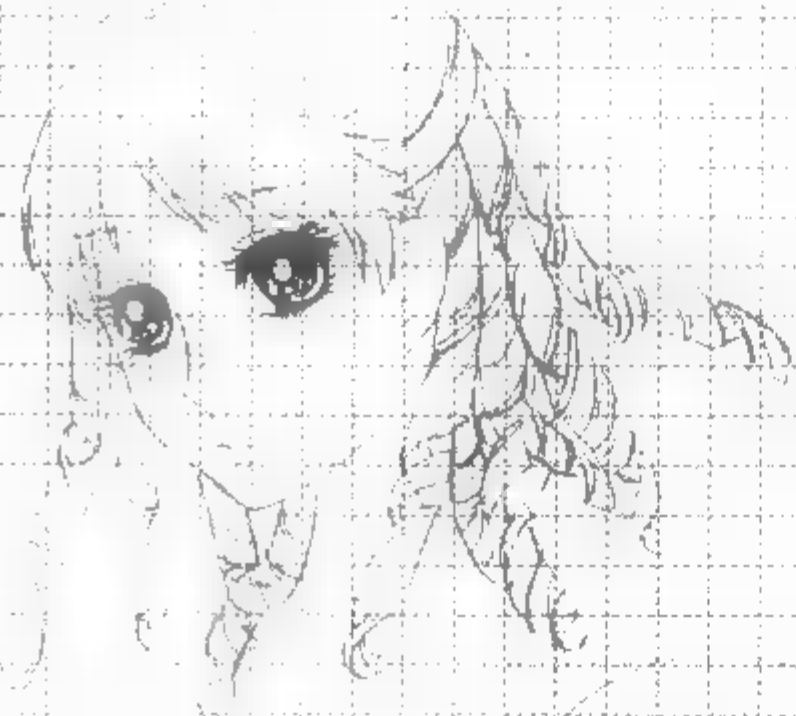
**Point 卷发的分缕**

❶ 画出上下重叠的发卷轮廓，发卷向内弯曲，弧度较大。

❷ 在每个发卷上添加发丝走向，内弯处的发丝最集中。

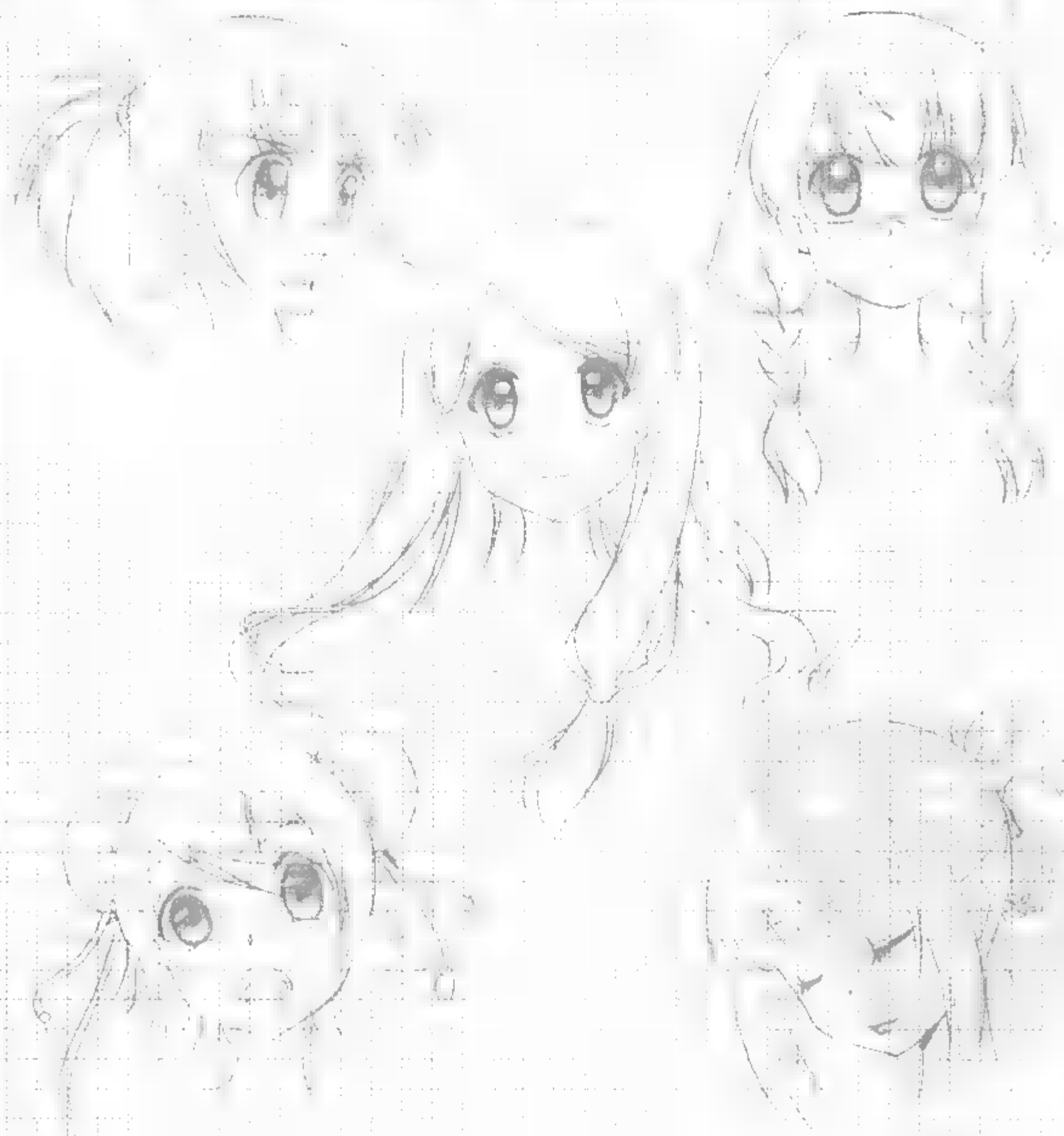
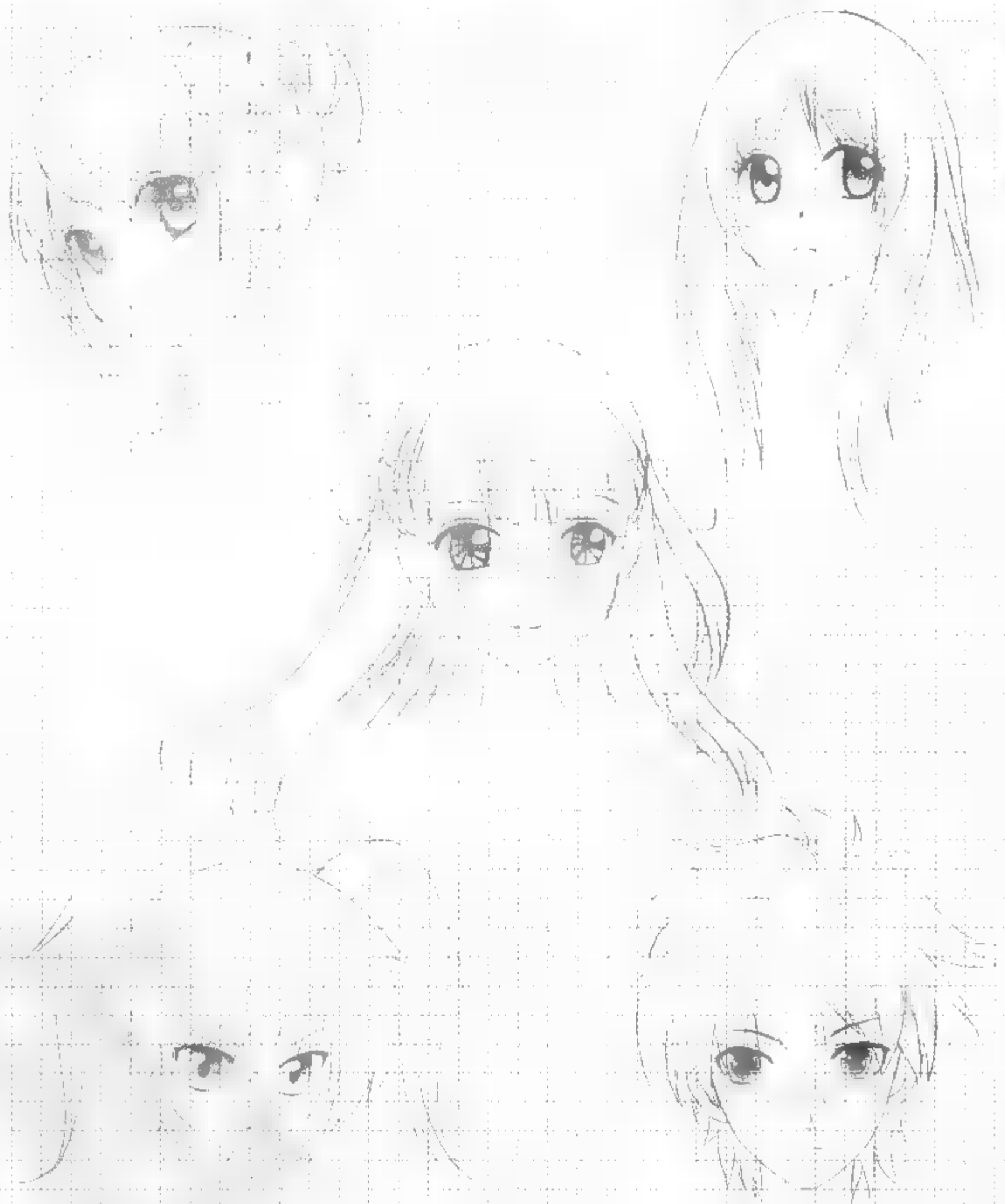
❸ 整理线条，使每个发卷的线条更加流畅自然。

## 直发与卷发的绘制

下面我们来描摹一些不同形态的直发和卷发。

## 1.3.3 不同发型的绘制

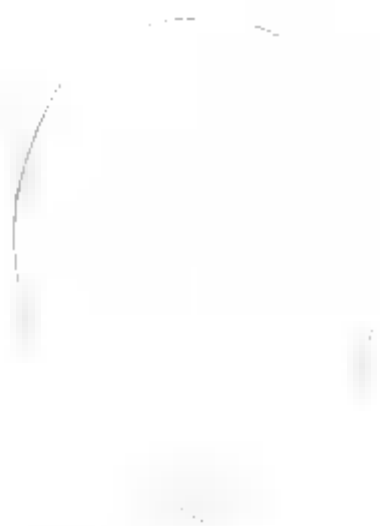
**发型决定了人物的整体感觉。如果同一个人物的发型变化，就会给人完全不同的感觉，下面我们举例来说明。**

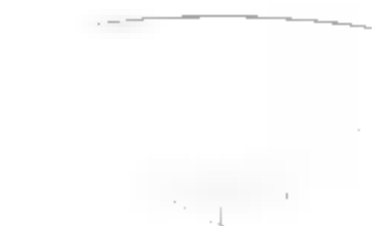
## 描摹练习 不同发型的绘制

发型有各种不同的样式，下面我们就来练习一些常见发型的绘制吧。

# 进阶练习 在结构图上为人物添加发型

直发与卷发的绘制
▶ 1.3.2

**在学习了头发的绘制后，我们来自己设计一些好看的发型吧！**

提示 绘制直发时，注意头发要有一些弯度，不会是绝对直线。

让我们在上图中添加人物细节吧！

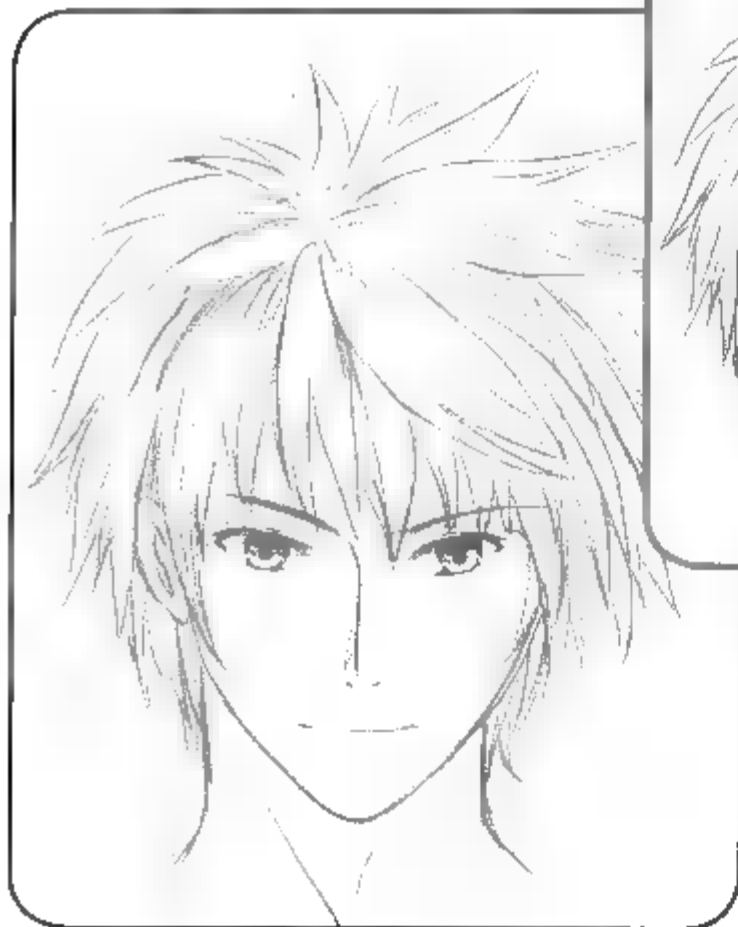
提示 画短卷发时，发卷的卷曲度较平缓，所以头发显得很蓬松。

让我们在上图中添加人物细节吧！

不同发型的绘制
▶ 1.3.3

绘制较大的双马尾时，注意发丝线条要流畅，要表现出飘逸感。

让我们在上图中添加人物细节吧！

绘制辫子发型时，注意辫子的松度是不同的，这款辫子扎得比较松。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 绘制出丰富的发丝线条，角色看起来会更有型，更精神。

让我们在上图中添加人物细节吧！

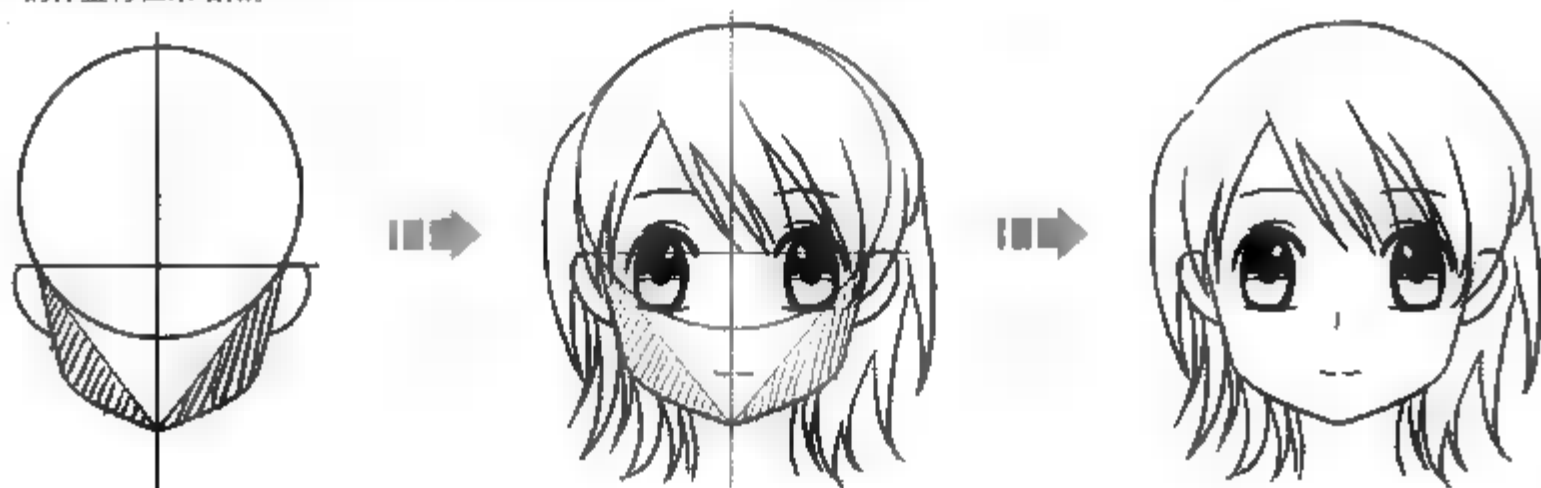
提示 漫画中常将少年的头发夸张地竖起，表现十足的动态感，显得人物很有朝气。

让我们在上图中添加人物细节吧！

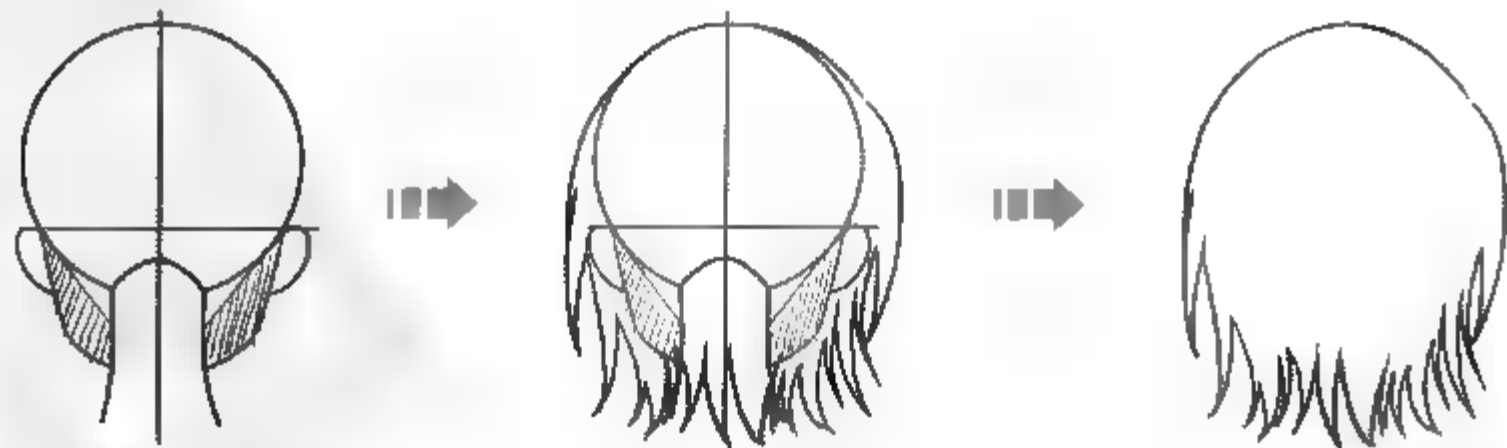
# 头部的绘制

头部在正面、侧面、半侧面以及背面会表现出不同的形态，下面我们来看看头部各个侧面如何绘制吧！

## .1 头部不同角度的画法

正面 用圆形来表现颅骨的形状，用倒三角形来代替脸上其他骨骼的形状。阴影部分表现脸部的脂肪层，脂肪层的厚度可根据角色的体型特征来增减。

侧面 侧面和正面的画法基本相同。从十字线的交叉处开始往下画鼻子。如果想在侧面画出圆乎乎的感觉，就把下巴的尖角画成圆角。

背面 背面看似简单，其实有一定难度。可以把脖子和头部连接的面看成一个坡，脖子与后脑的连接线比脖子与下巴的连接线要高出许多。

## 描摹练习 头部各侧面的绘制

根据下面给出的图例试着绘制出不同侧面的头部吧！

## 1.4.2 仰视头部的绘制

首先我们利用立方体来代替头部在三维空间里所占的空间，然后通过立方体的透视表现头部的透视。这样的观察方式会比较简单和直观，而且易于掌握。

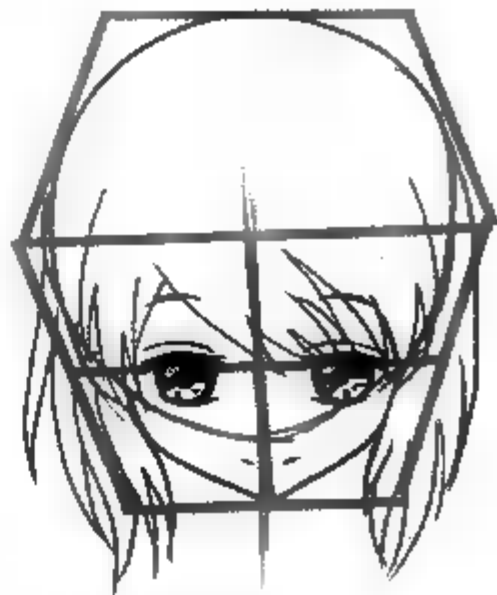
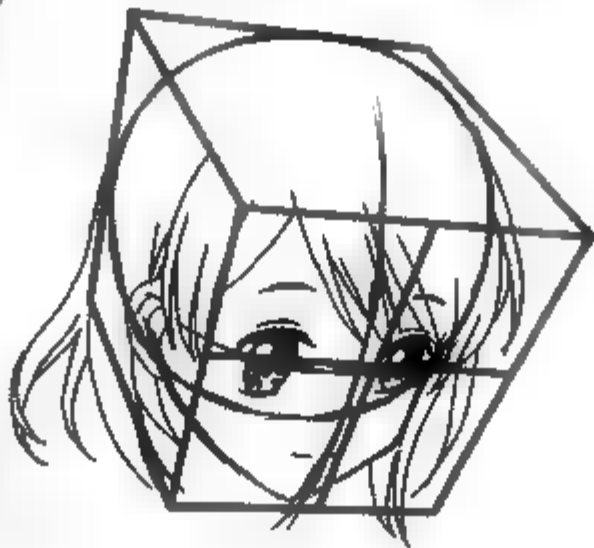
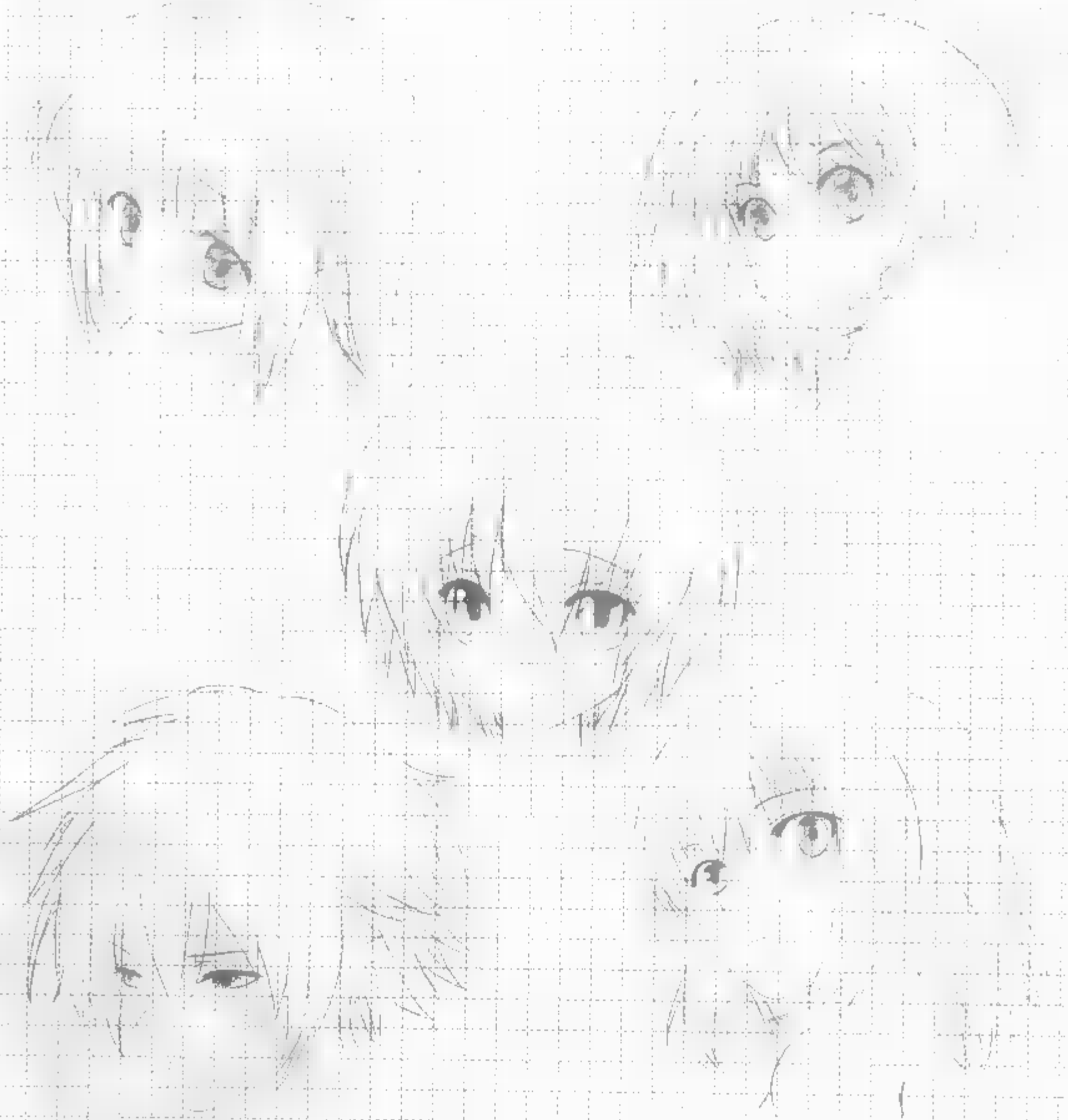
立方体向上倾斜时，可以看见它的底部。同样，仰头时，可以看见人的下巴。但是漫画里并不会明显画出下巴的面。

从这个角度看不到头顶和下巴底面。所以在画的时候只需要注意脸部五官的位置和透视即可。

这个角度会露出下巴，不过因为这种风格不适合画出下巴，所以我们就用简单的线条描绘出脸型的大体形状。

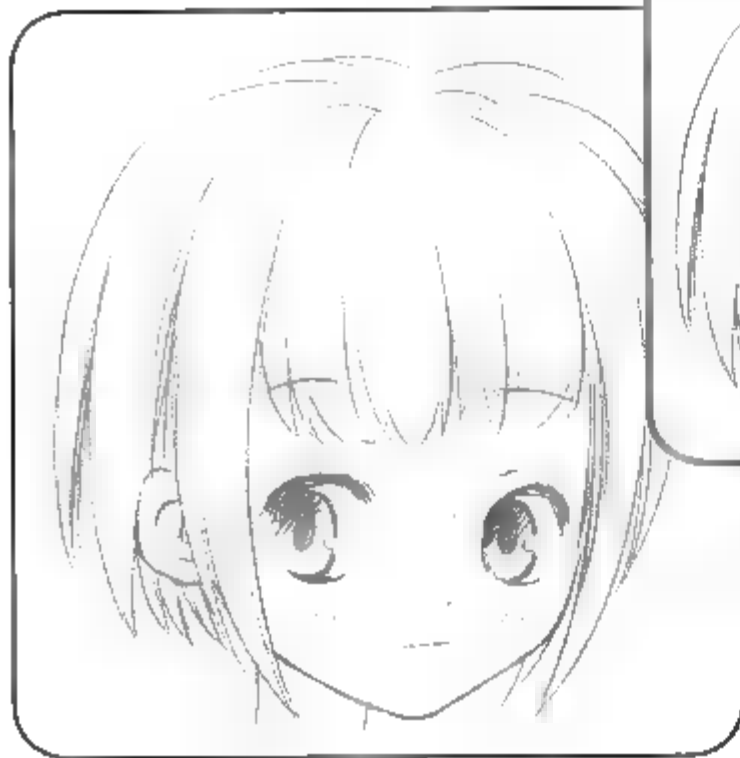
## 1.4.3 俯视头部的绘制

在俯视的情况下，扩大头顶所占画面的面积即可。同理，收缩小面部所占的面积。

立方体向下倾斜时，可以看见其顶面。在绘制头部时要注意画出头顶。

从正面低下头的角度看，整个脸部变得很短，鼻子和嘴离得很近。

# 进阶练习 在结构图上绘制不同角度的头部



头部不同角度的画法
▶ 1.4.1

在完成描摹练习后，我们来试着在给出的结构图上画出不同角度的头部造型吧！

提示 绘制半侧面的头部时，注意眼睛要有透视变化，离视点远的那只眼睛会变小。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 绘制正侧面的头部时，鼻子高度很重要。一般可以根据其高度判断人물的年龄，因此绘制时要加以注意。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 仰视头部的绘制
▶ 1.4.2

仰视时眼睛位置变高，头顶变窄。鼻子到下巴的距离拉长。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 俯视头部的绘制
▶ 1.4.3

[illegible]视时头顶比较宽阔，脸部所占的面积变小。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 1.5 绘制Q版人物的五官

Q 版人物的五官与正常头身人物的五官有很多区别，下面我们一一介绍。

## 1.5.1 Q版五官的变形

从正常五官到 Q 版五官，主要区别是简化和省略，五官的大小比例和位置也有相应的变化。

**Point 眼睛的变形**

正常比例人物的眼睛较小。

Q 版人物的眼睛变得硕大。

**Point 鼻子和嘴的变形**

Q 版的鼻子通常会被省略，嘴也表现得更加简单。

**Point 耳朵的变形**

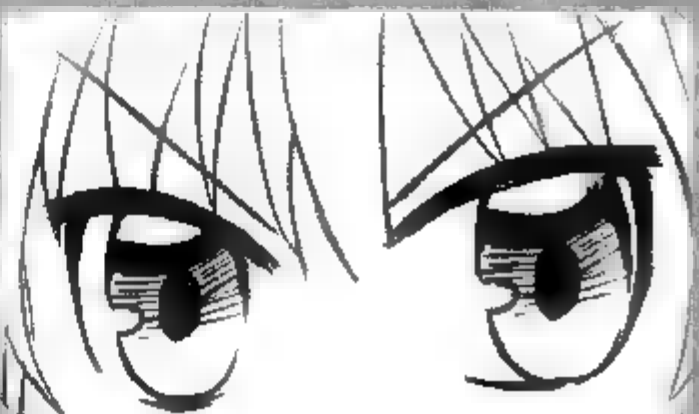
Q版人物的耳朵变得更大更圆，并且内部的结构更加简单，有时候由数字6代替即可。

## 1.5.2 塑造不同的Q版五官

画不同风格的 Q 版人物时，五官的画法有明显的差异，主要集中在眼睛的画法上。下面我们来看看不同风格眼睛的表现方法。

Q版五官1

Q版五官2

Q版五官3

## 1.5.3 Q版五官的夸张表现

前面学习了正常人物五官的绘制方法，下面就来看看在 Q 版漫画中经常被符号化的五官的表现吧。

### 符号化的鼻子

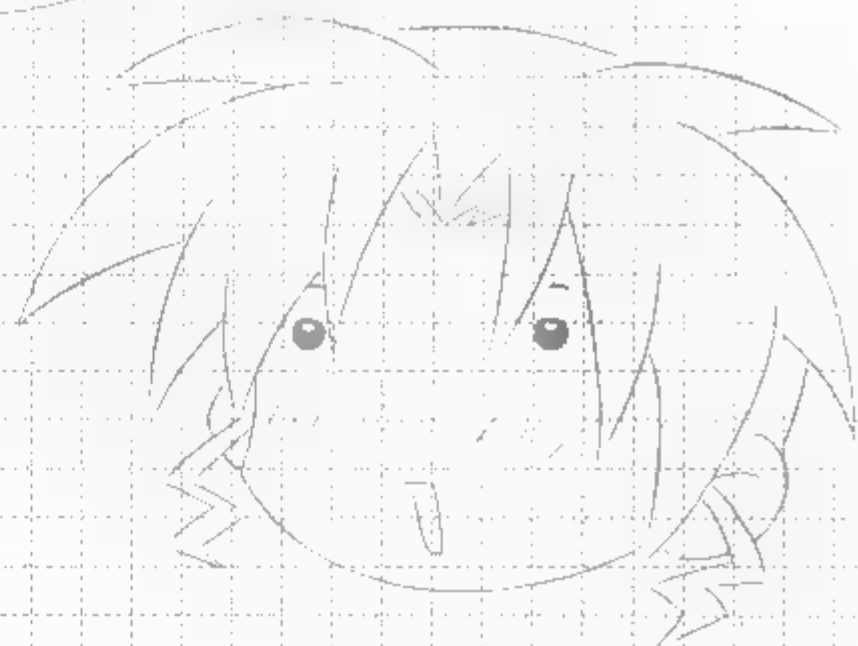
### 符号化的眼睛

### 符号化的嘴巴

描摹练习

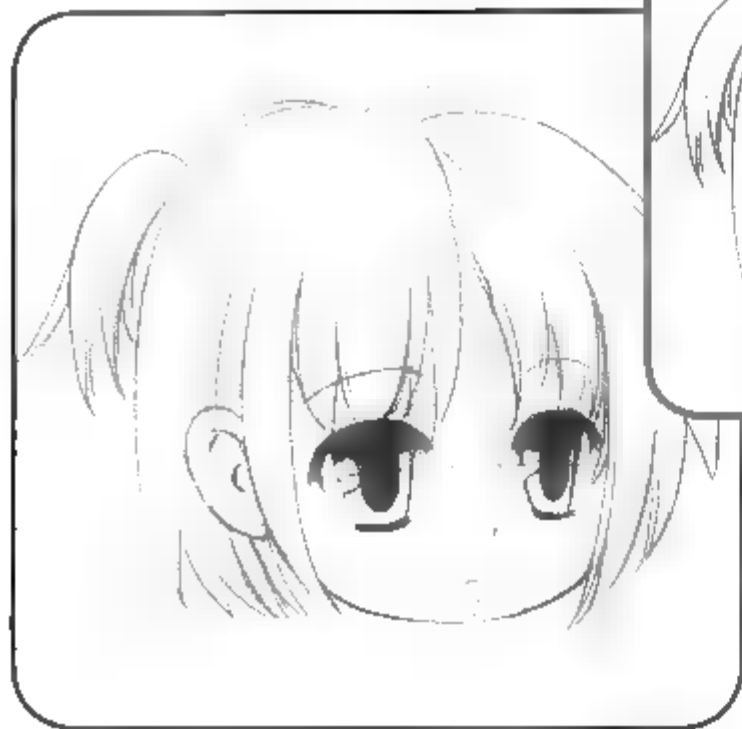
# Q版五官的绘制

来练习绘制可爱的Q版角色的五官吧!

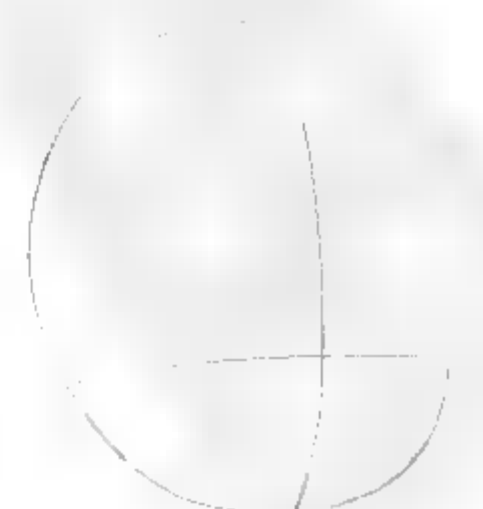
## 进阶练习 [illegible]

**塑造不同的Q版五官 1.5.2**

学习了Q版五官的绘制后，下面让我们在给出的结构图上画出自己设计的Q版五官造型吧。

提示 绘制Q版头部的五官时，可以将嘴巴表现为可爱的形态。

让我们在上图中添加人物细节吧！

表现面带惊讶表情的Q版人物的五官时，要把握面部动作的规律，在第2章我们会具体介绍。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## Q版五官的夸张表现 ▶ 1.5.3

提示 符号化的Q版五官常常出现在面部有较强烈表情的时候。这种表现手法可使角色变得十分有趣。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 眼睛变成无瞳孔的白色[illegible] 表现出非常惊讶的状态。第2章将会详细介绍。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# Chapter 2 人物表情的绘制技巧

头部是设计漫画人物形象的最关键部位。上一章我们学习了漫画角色头部的绘制方法，本章我们将学习人物表情的绘制。生动的表情能立马让人物的脸部神态活跃起来，适时表现出人物的个性和心情，因此表情绘制是继头部绘制之后的另一重点学习内容。

人物的基本表情包括开心、愤怒、惊讶、悲伤等，下面我们对各种常见表情的画法进行详细讲解。

## 2.1.1 开心、愤怒表情的画法

**开心是一种内心喜悦的面部表情，愤怒则是不快的面部表情。**

开心的基本表现

眉毛上扬，眼睛表现出惊喜或俏皮的感觉。

张开的半圆形嘴更能表现高兴的情绪。

嘴角上扬，嘴巴呈向上弯曲的曲线状。

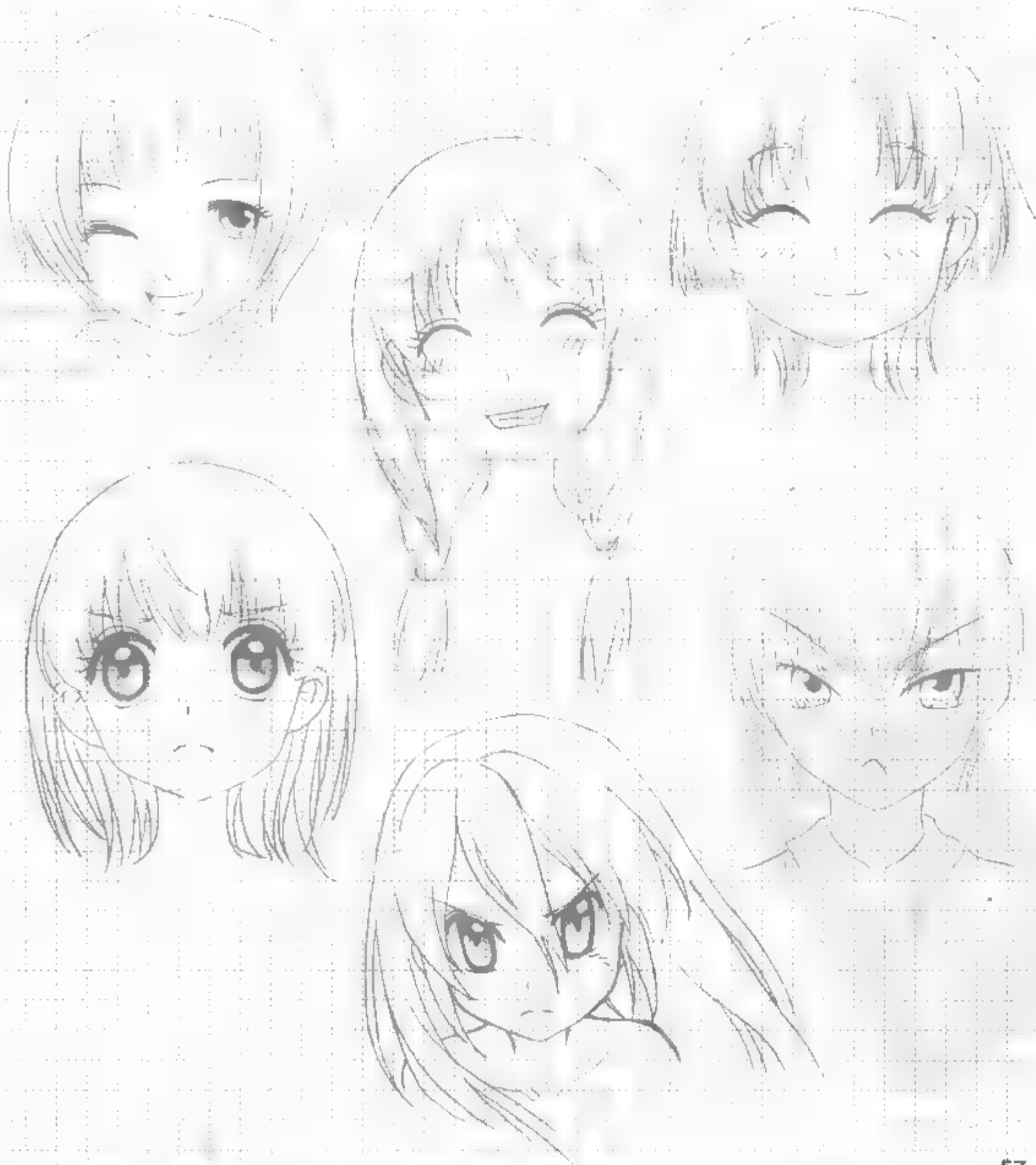
眉头紧皱，眼睛紧盯对方。

嘴角向下，表现出不快的感觉。

夸张地表现咬牙切齿的嘴巴更能表现出情绪的激动状态。

愤怒的基本表现

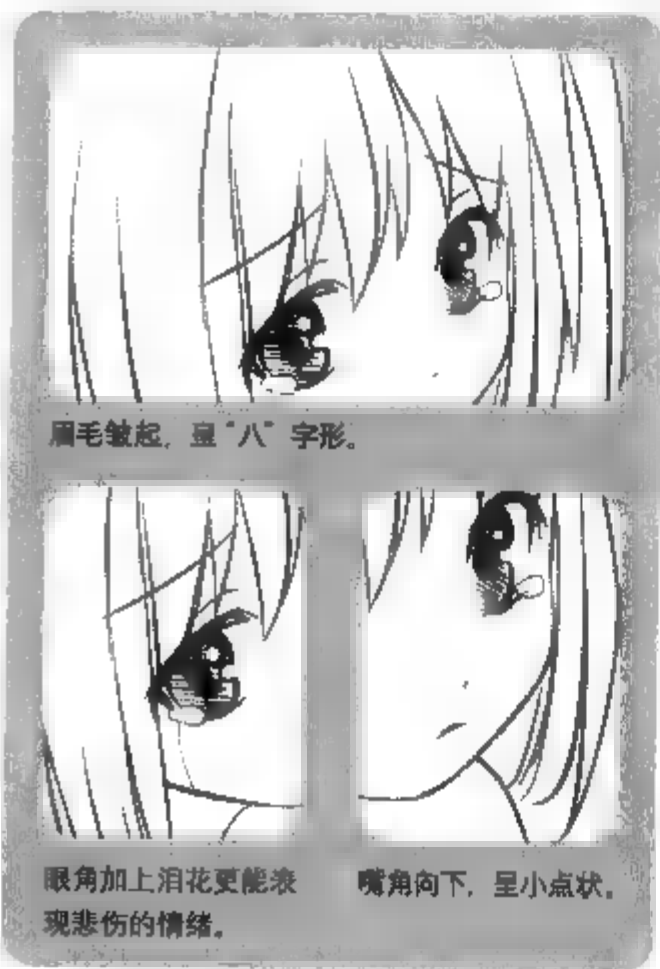
# 描摹练习　开心、愤怒表情的绘制

下面我们来描摹练习一下绘制开心和愤怒这两种表情。

## 2.1.2 惊讶、悲伤表情的画法

**惊讶是感到出乎意料时面部的即时反应。悲伤是心里感到难过时的一种面部表情。**

惊讶的基本表现

悲伤的基本表现

# 惊讶、悲伤表情的绘制

一起来练习绘制惊讶和悲伤的表情吧!

## 2.1.3 哭泣、无奈表情的画法

哭泣是悲伤到一定程度时面部的强烈动作，人在哭泣时会流眼泪。无奈则是内心感到无可奈何时的情绪。

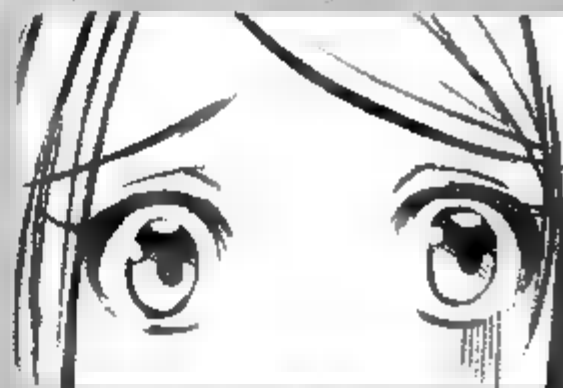
哭泣的基本表现

无奈的基本表现

## 害怕、害羞表情的画法

**害怕是看到某些可怕的事物时感到恐怖的应激反应。害羞是高兴、不好意思等复杂情绪的综合表现。**

害怕的基本表现

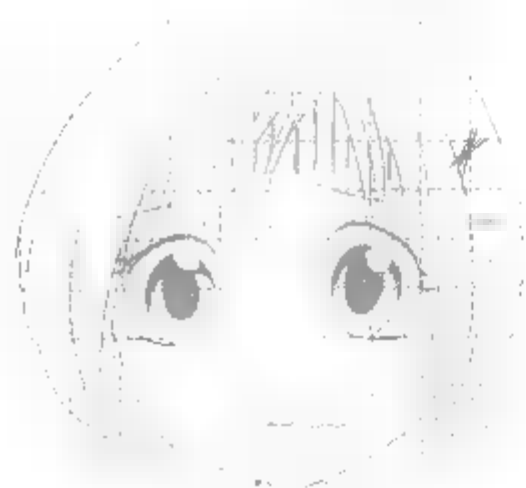
将嘴夸张表现为波浪型，更能表现内心的胆怯。

可伴随惊恐的眼神，瞳孔缩小。眉毛皱起。

嘴张开呈梯形，有悲伤的情绪表现。

眼角有表现脸色的小黑竖线。

用小斜排线表现脸上的红晕。

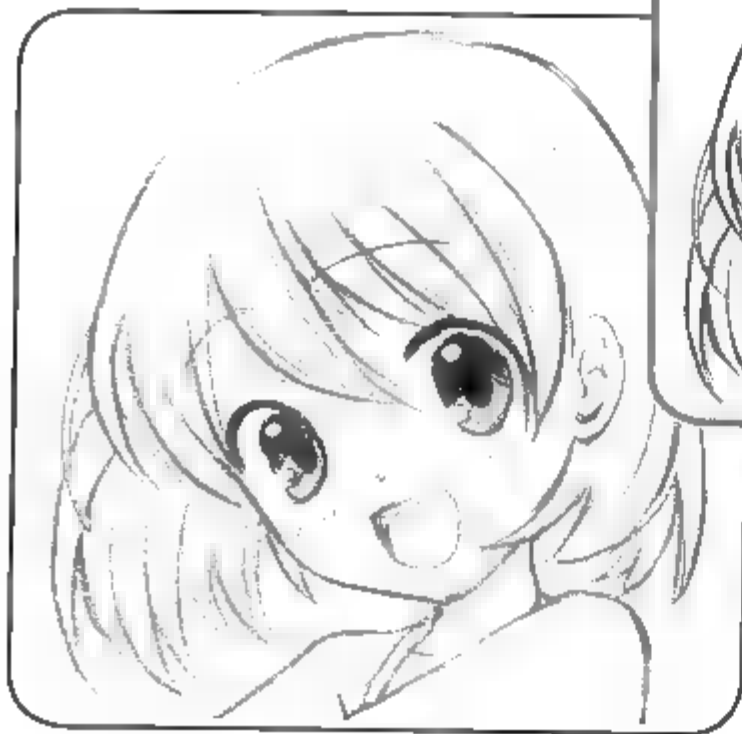
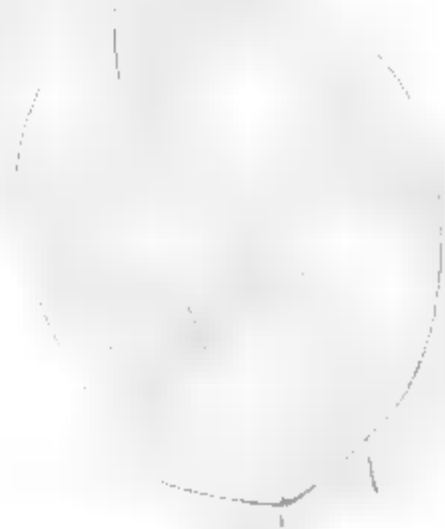
嘴微微弯曲，表现出羞涩又有些开心的感觉。

害羞的基本表现

开心表情的画法

▶ 2.1.1

**下面让我们在给出的结构图上画出指定的各种生动表情吧!**

两眼眯着，嘴角上扬，脸上泛起红晕，直观地表现了人物开心的情绪。

让我们在上图中添加人物细节吧！

表现开心时，要注意眉毛离眼睛的距离较远，并呈高高扬起、十分舒展的状态。

让我们在上图中添加人物细节吧！

愤怒表情的画法
▶ 2.1.1

绘制愤怒表情时，要注意眉毛呈倒“八”字形，而且可以和眼皮的距离很近。

让我们在上图中添加人物细节吧！

嘴巴张开的状态也可以表现人物气愤到大声说话的瞬间。

让我们在上图中添加人物细节吧！

惊讶表情的画法
▶ 2.1.2

提示 绘制时注意眉毛和眼睛都向两侧略微倾斜，嘴巴微张。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 嘴巴张大，表现惊讶的程度变大。

让我们在上图中添加人物细节吧！

悲伤表情的画法
▶ 2.1.2

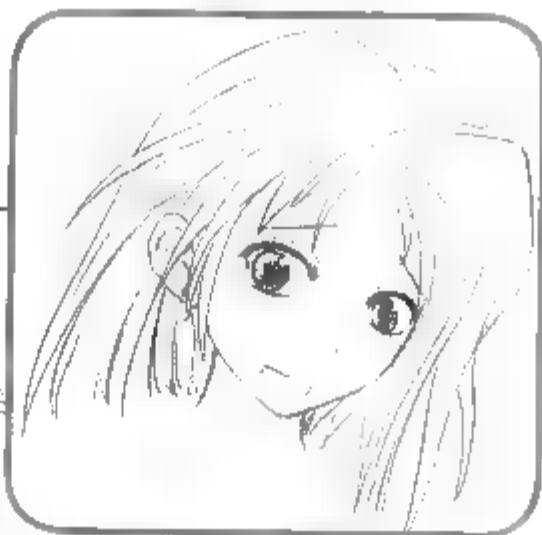
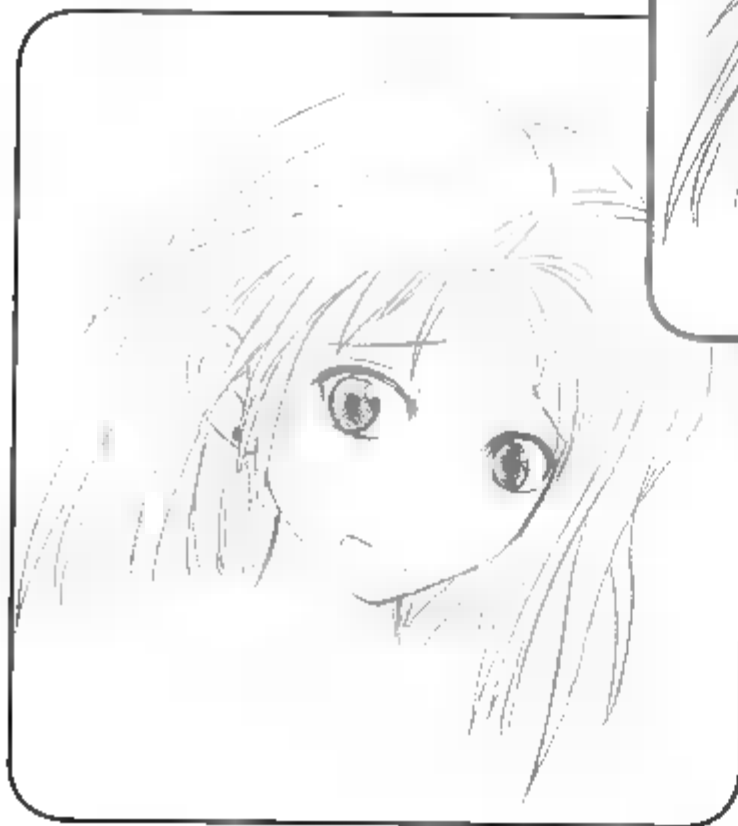
要点 可以将眉毛表现为平直状态，并压低，可以紧贴眼皮。眉头部分应略为"八"字形。

让我们在上图中添加人物细节吧！

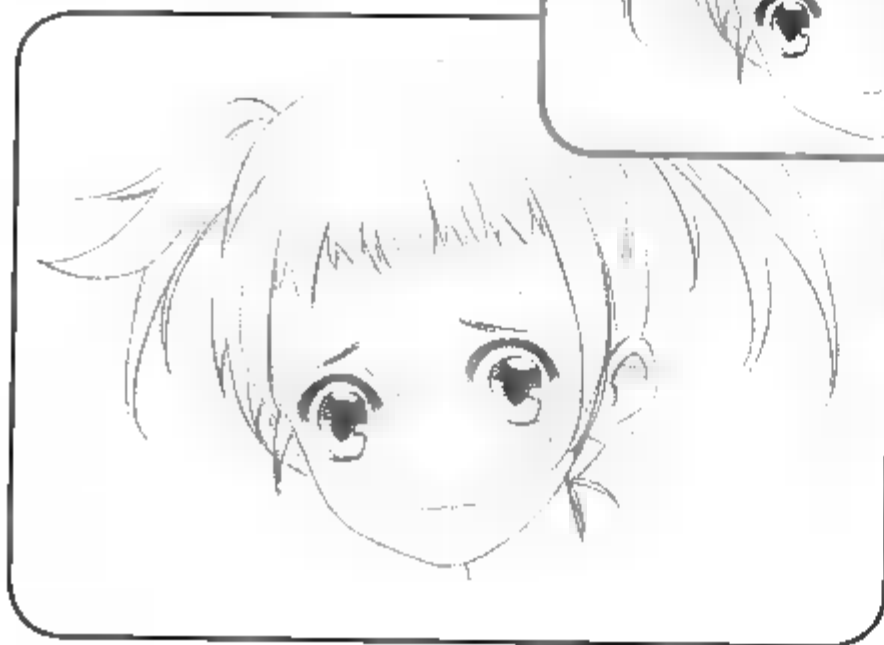
哭泣表情的画法
▶ 2.1.3

要点 要注意眼睛的表现，画出流泪的状态。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 无奈表情的画法
▶ 2.1.3

提示 绘制时注意嘴巴的形状表现，可将其位置画得[illegible]下一些。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 害怕表情的画法
▶ 2.1.4

在额头上加几滴汗珠，[illegible]能表现出人物害怕时紧张的情绪。

让我们在上图中添加人物细节吧！

图示 将嘴巴画成稍稍向上的小弧线，就能表现出压抑喜悦的害羞感觉。

让我们在上图中添加人物细节吧！

图示 有时候大笑也能够表现男性害羞的神态，重点在于画出脸上的斜线。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 2.2 在漫画中运用表情符号

为了更生动地表现人物的表情，漫画中常常会为人物添加一些表情符号。下面我们来具体看看这些符号的应用。

## 2.2.1 了解各种表情符号

表情符号是刻画表情的重要标志，在漫画中有特殊的含义。这里我们看一看表现愤怒的青筋符号、表现无语和恐惧的小黑线符号以及表现惊讶的汗珠符号。

大青筋　小青筋

小黑线　大黑线

大汗珠

小汗珠

**Point 表情符号功能的延伸**

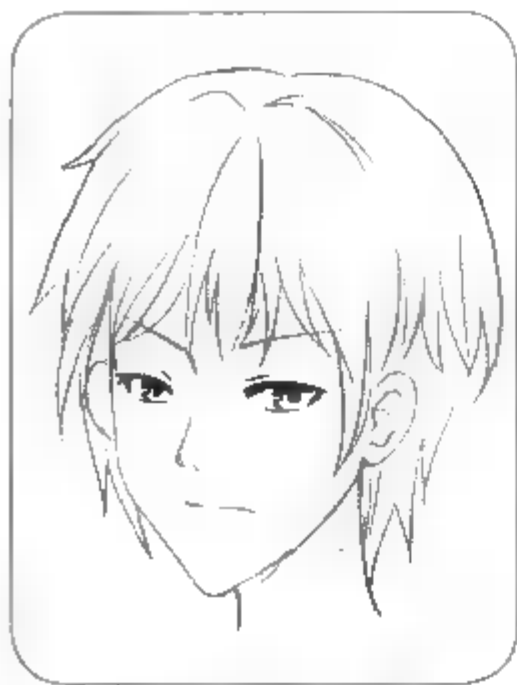
在漫画中，有的表情符号也有提示当时情况的作用。例如，上图中的几个发散状的点在表现吃惊的同时，表现出人物"回眸一瞥"或者注意到了什么的动作。

## 2.2.2 添加表情符号

下面我们通过两个例子来学习表情符号的应用。添加表情符号后，人物面部的情绪瞬间发生了变化。

无表情符号——开心

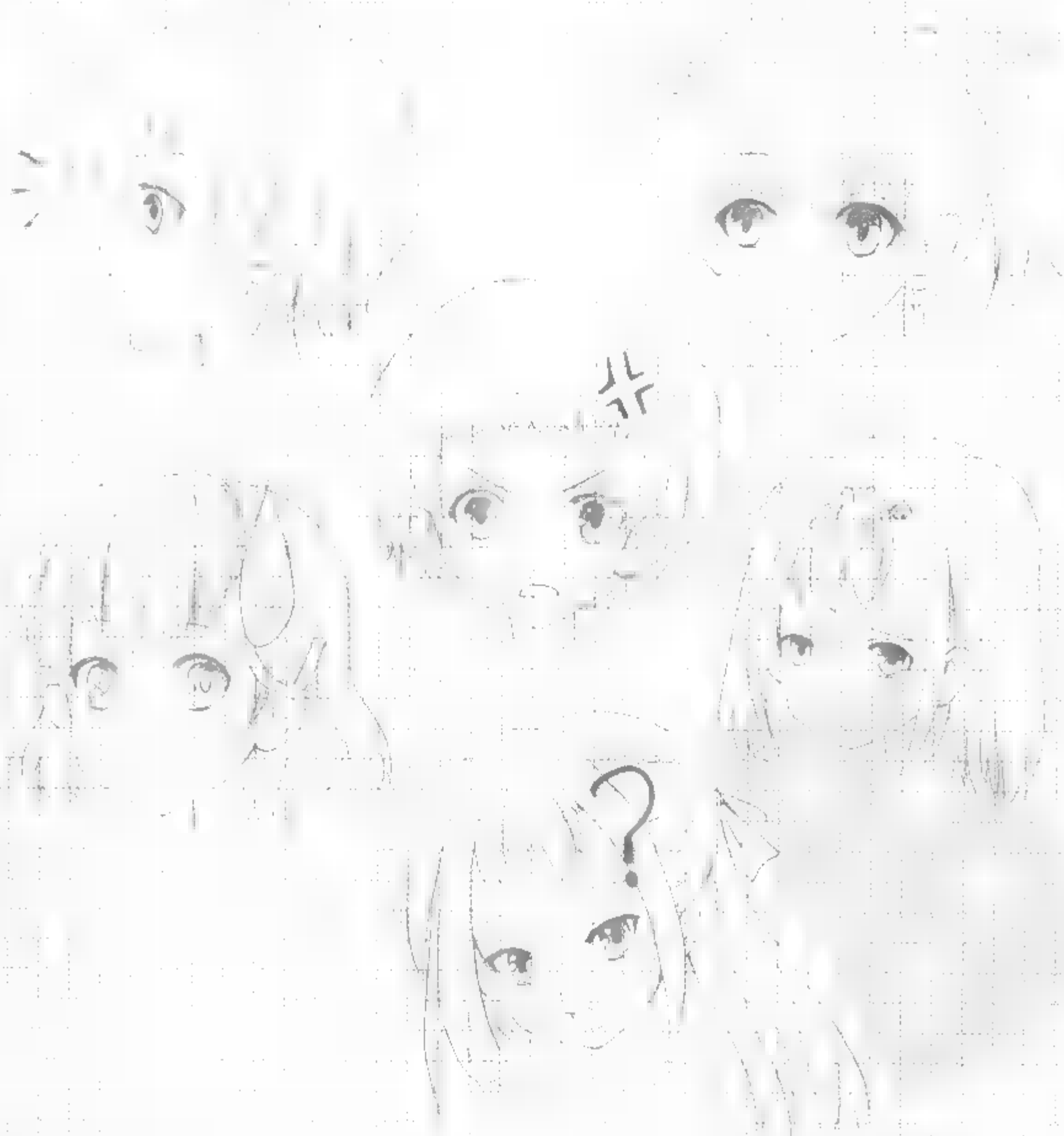
加入小斜线，表现出脸红（害羞）的情绪。

加入汗珠，笑容立即变得有些无奈。

无表情符号——平静

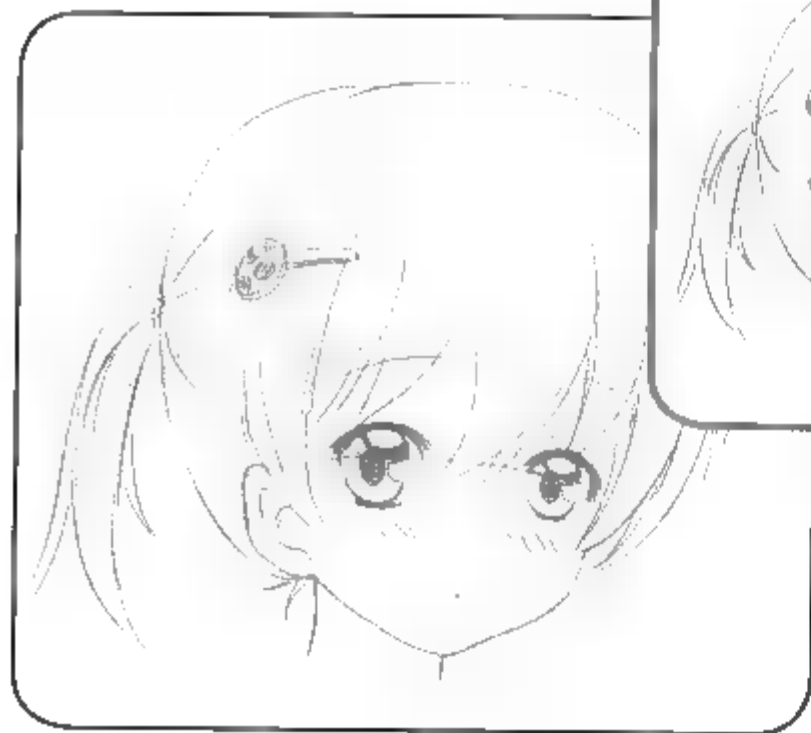
在颧骨处加入青筋号，可表现出人物纠结且愤怒的情绪。

在额头处加入大黑线，可表现出极度愤怒或者阴郁的情绪。

# 描摹练习　表情符号的绘制

下面来练习画出人物面部各种不同的表情符号吧！

# 进阶练习 在结构图上绘制带有表情符号的脸

添加表情符号
▶ 2.2.2

**在结构图上画出人物面部的细节，并按要求添加合适的表情符号。**

提示 画赌气的表情时，可以添加斜排线，表现涨红了脸的感觉。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 从侧面角度更能表现回眸一瞥的状态。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 硕大的汗珠可以表现人物惊讶和紧张的情绪，绘制时要将汗珠表现得明显一些。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 青筋符号一般添加在人物的额头两侧，也可以添加在脸颊处。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 2.3 Q版人物的表情变化

Q版人物的表情非常丰富，在绘制时和正常人物的表情略有不同。下面我们就来学习一些常见的Q版表情。

## 2.3.1 Q版人物的表情

下面这些例子表现了各式各样的生动的Q版人物表情。

大笑

自信满满

生气

不怀好意的笑

俏皮

期盼

气恼

喜悦

悲伤

## 2.3.2 Q版表情的夸张

在第1章我们提到过，绘制Q版人物的表情时可以使用很多符号替代五官，从而使表情更为生动。下面我们就来看看夸张化的Q版人物表情。这些表情是不是很有趣呢？

嘲笑　无奈　大惊失色

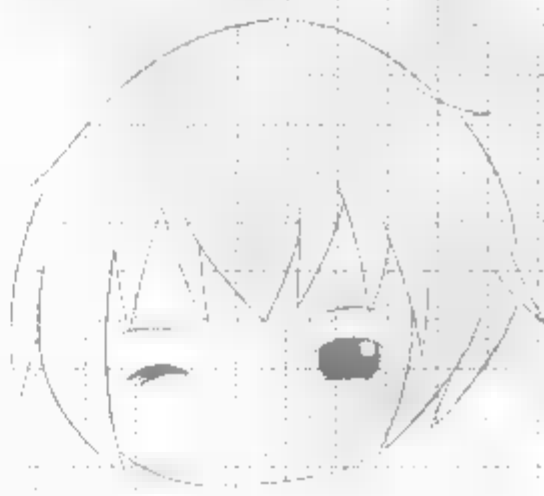
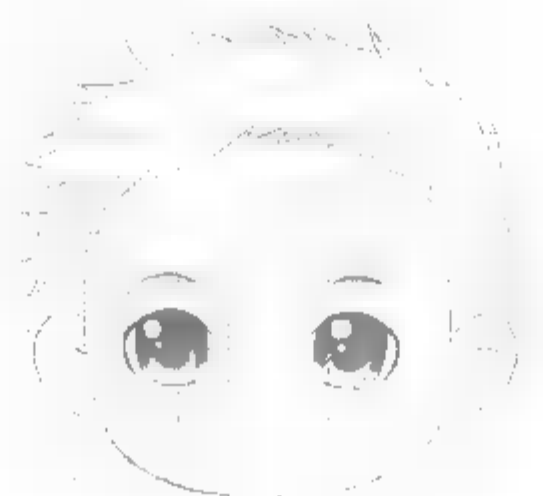
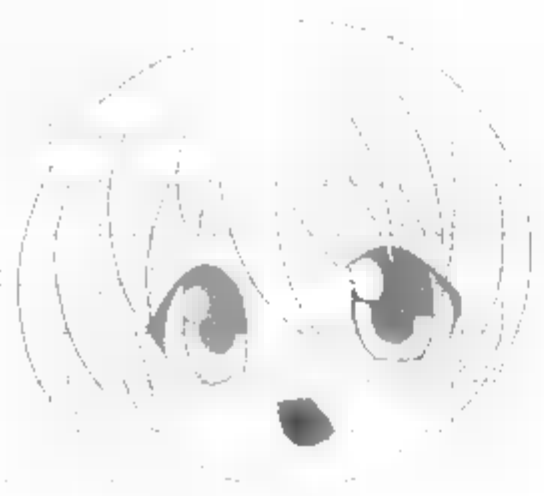
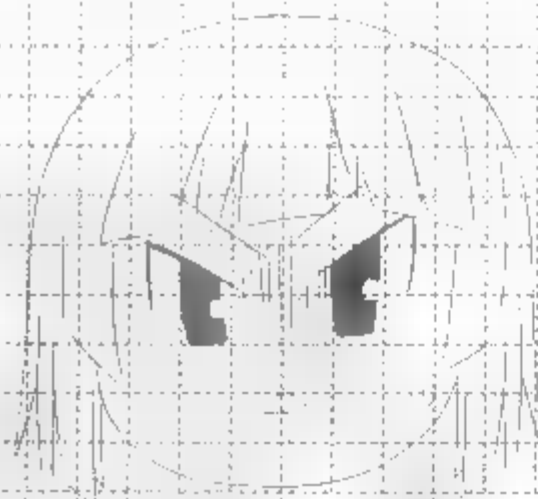
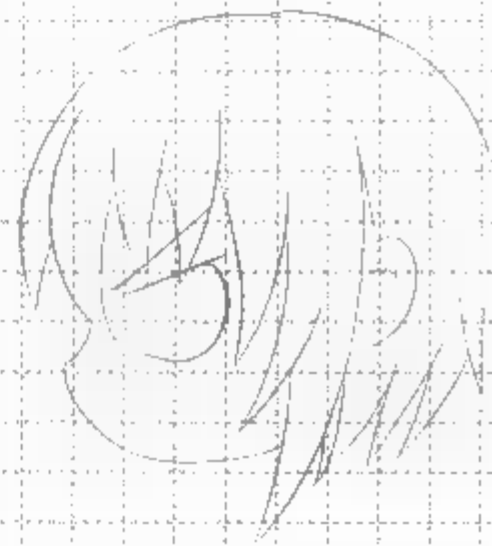
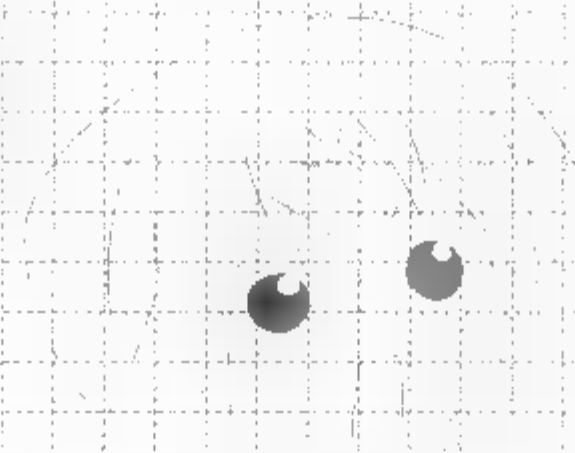
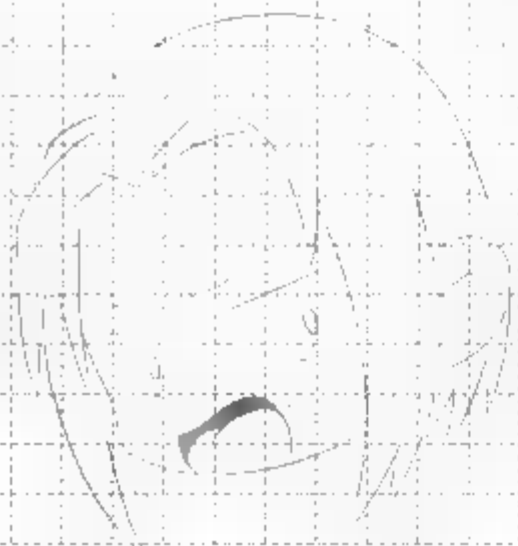
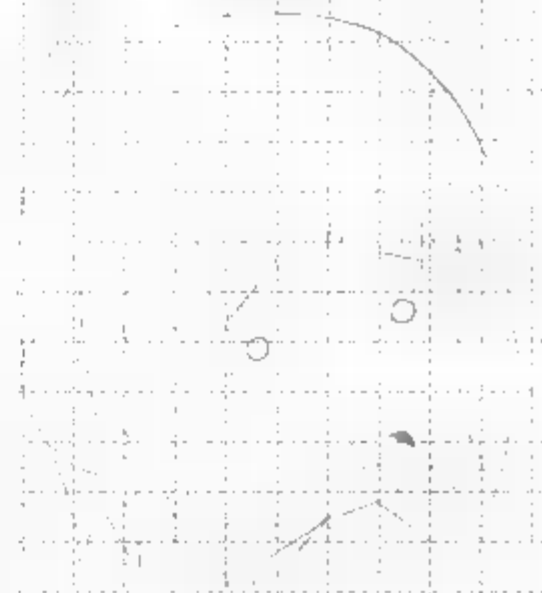
极度愤怒　大哭　默默流泪

非常吃惊　愤怒到抓狂　可怜

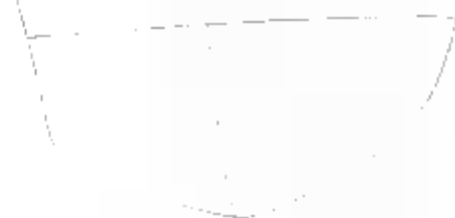
恐惧　吃惊　非常惊慌

## 描摹练习 Q版表情的绘制

下面我们来练习描摹一些Q版人物的正常表情和符号化的表情吧。

# 进阶练习 在结构图上[illegible]表情

Q版人物的表情
■ 2.3.1

在学习了 Q 版表情的画法后，我们来试着在结构图上画出一些带表情的 Q 版头像吧！

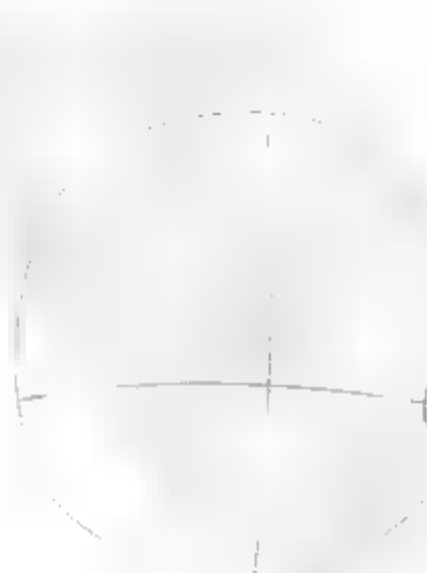
提示 绘制Q版人物委屈的表情时，嘴可以用类似"m"的形状来表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

[illegible] 眼睛画成四边形，能更好地表现 Q 版角色愤怒的情绪。

让我们在上图中添加人物细节吧！

绘制Q版人物的悲伤表情时，要注意眼神的表现，强调哀伤的感觉。

让我们在上图中添加人物细节吧！

表现Q版人物的大笑表情时，可以在嘴里加上心形符号，抽象表现出小舌头的形态。

让我们在上图中添加人物细节喔！

# Chapter 3 人物身体的绘制基础

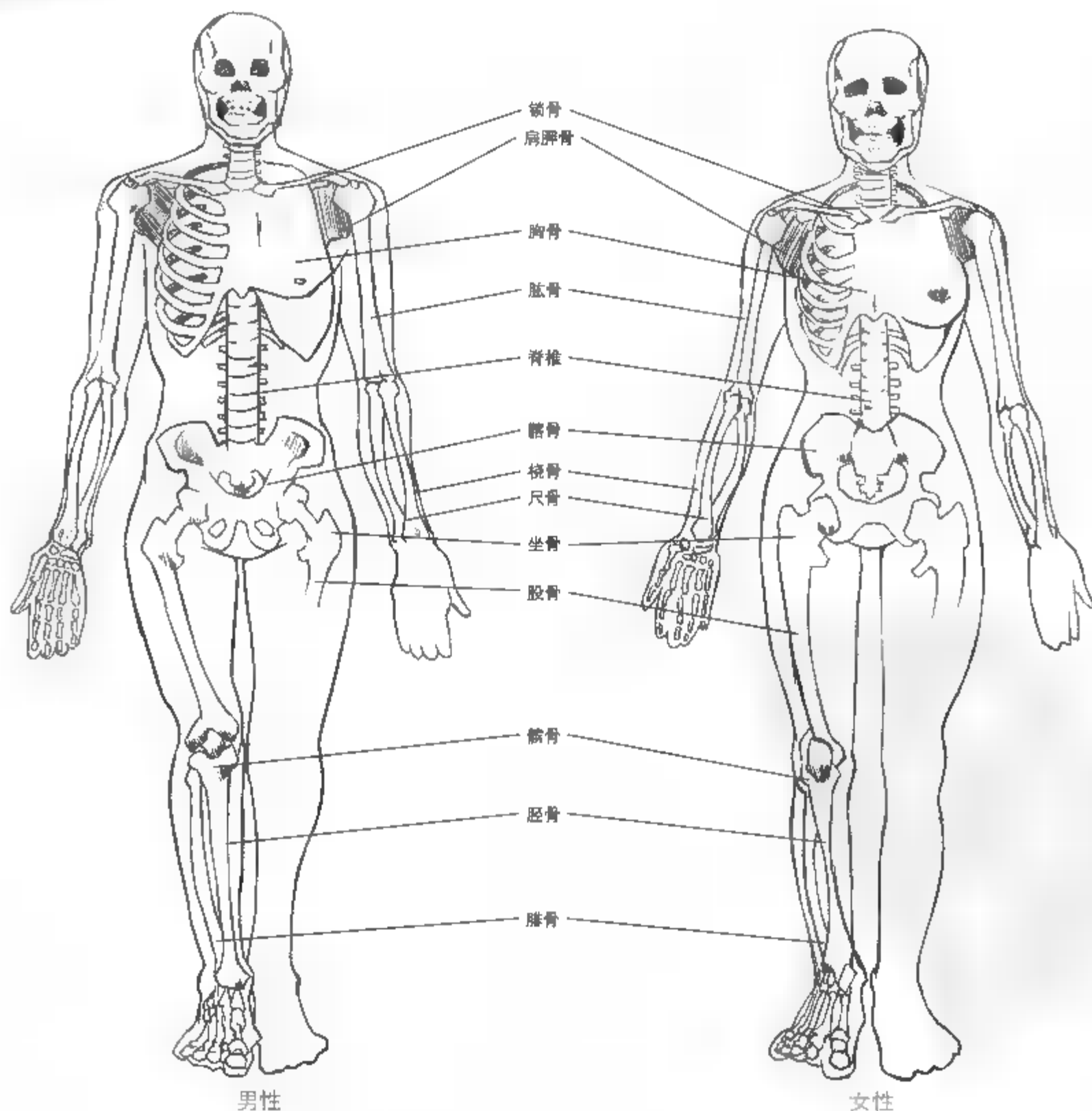
前面我们学习了如何绘制漫画人物的面部和表情，本章我们将学习人体各个部分的绘制方法。一起来绘制一个完整的人物吧！

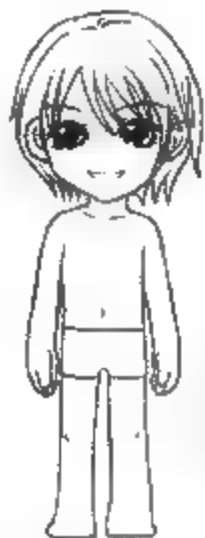
# 3.1 了解人体的结构和比例

在学习人体的画法之前，我们首先要了解人体的结构和比例，这样才能将人体的形态画准确。

## 3.1.1 人体的结构

下面我们根据骨骼模型图来了解一下人体的结构。

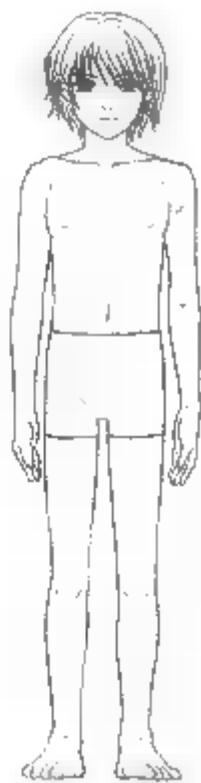
### 骨骼模型

## 3.1.2 漫画人物的头身比例绘制流程

漫画人物与真实人物不同，头身比可以是 2~10 头身，但是现实世界中人物的头身比一般为 4~9 头身。

夸张变形的3头身比例常用于表现Q版人物，适合夸张搞笑的风格。

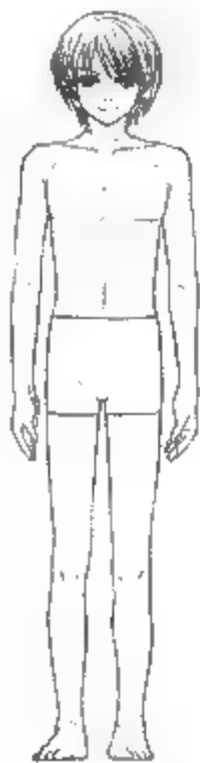
3头身

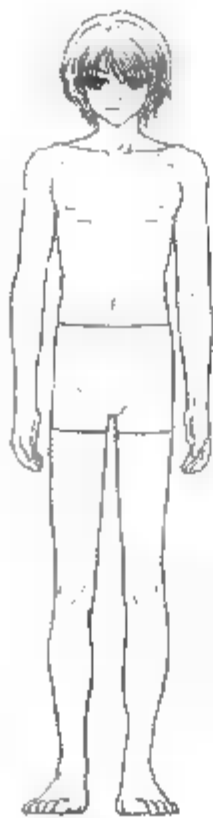
4头身比例在漫画中常用于小孩子以及一些个头矮小的角色。

4头身

5头身比例是现实世界中可能存在的身体比例。

5头身

6头身比例适合表现个子较小的人物。

6头身

7头身

这是漫画中经常见到的比例，属于正常人体的头身比。

8头身

在漫画中8头身经常用于表现模特和帅气高大的角色。

**Point 人物的绘制流程**

Step 1 画出代表人物头身比的圆圈，在此基础上绘制人体的结构框架。

Step 2 通过结构框架描绘人物的身体结构，要注意四肢的动作表现。

Step 3 画出人物的衣服轮廓，再勾勒出人物头发和五官的线条。

Step 4 进一步刻画细节，完善人物的五官、发丝、衣物的皱褶、鞋子等。

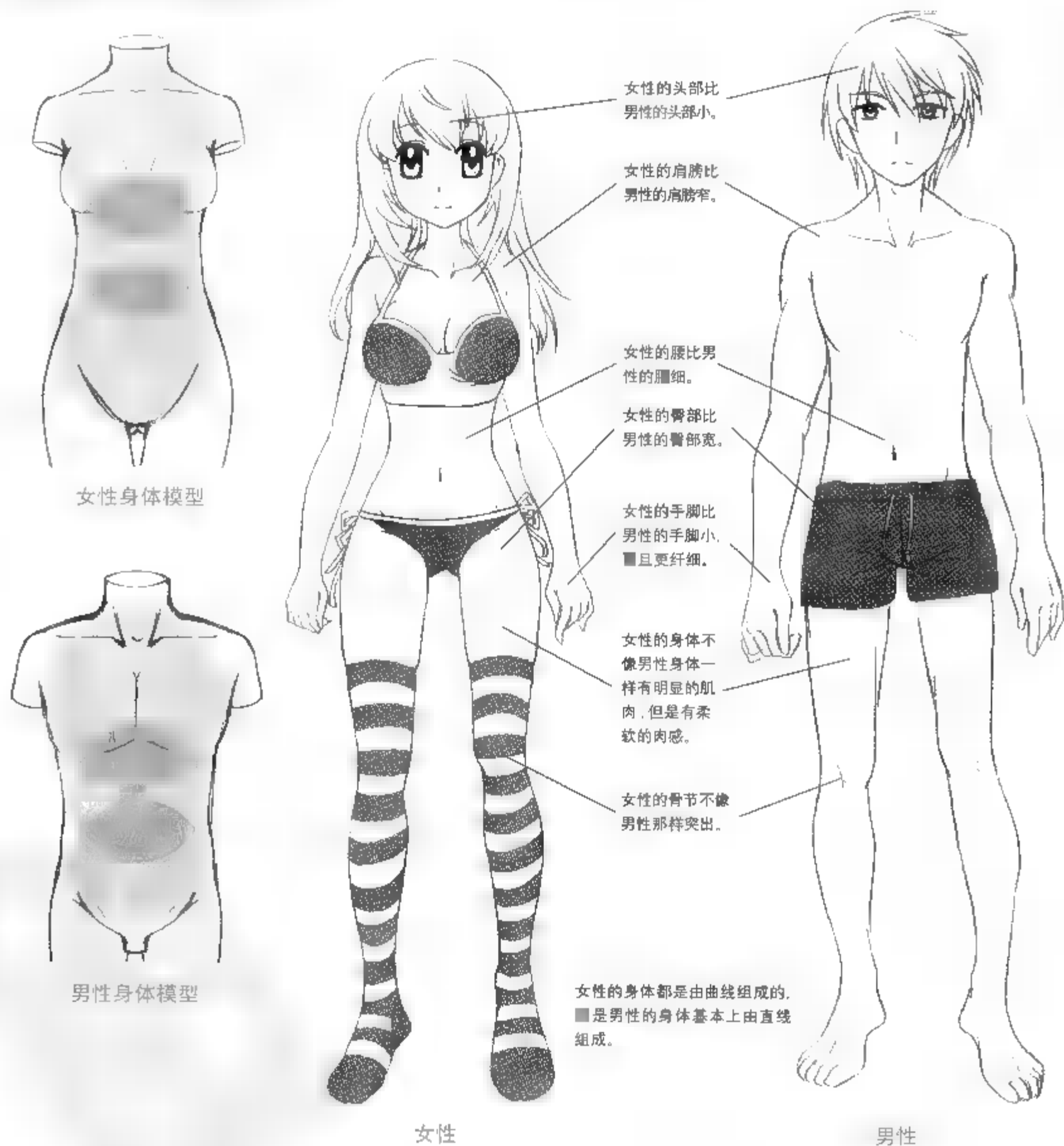
# 不同头身比人物的绘制

下面我们来练习绘制不同头身比的同一个人物。

## 3.1.3 男性身体与女性身体的差别

**男性与女性在身体的外轮廓上有极大的差异，下面我们具体分析一下。**

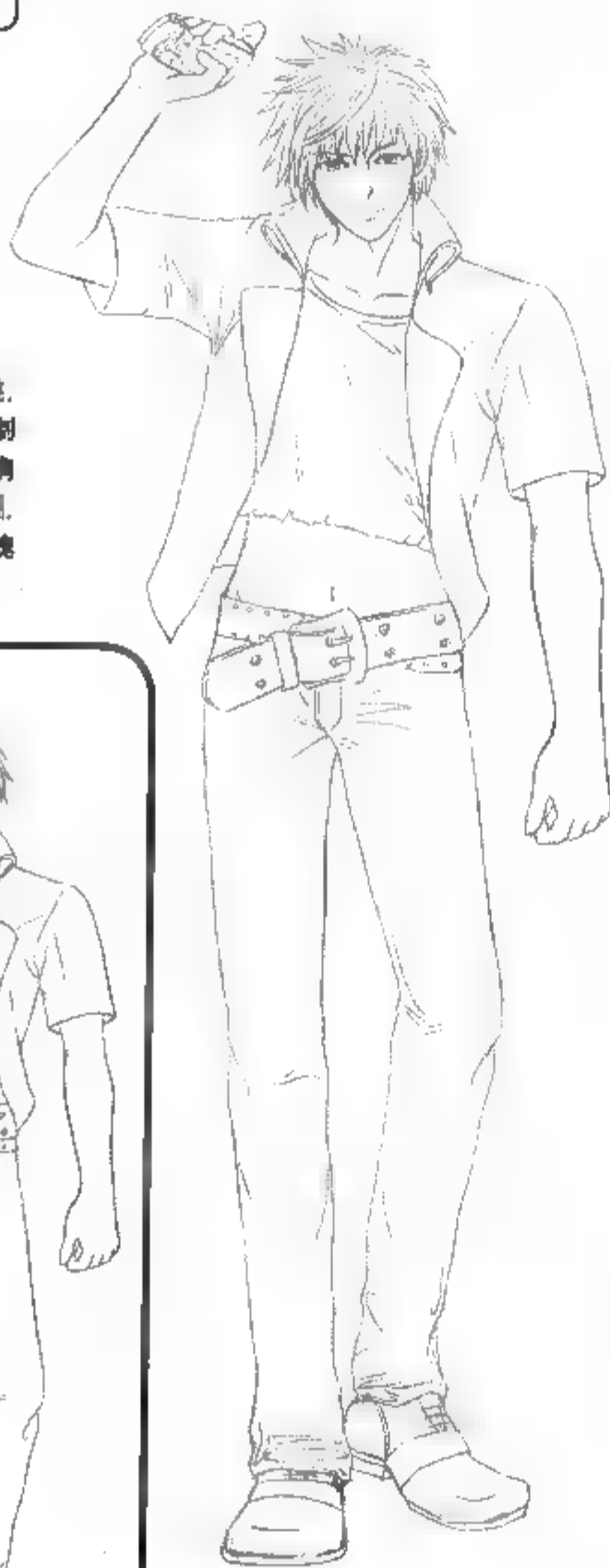
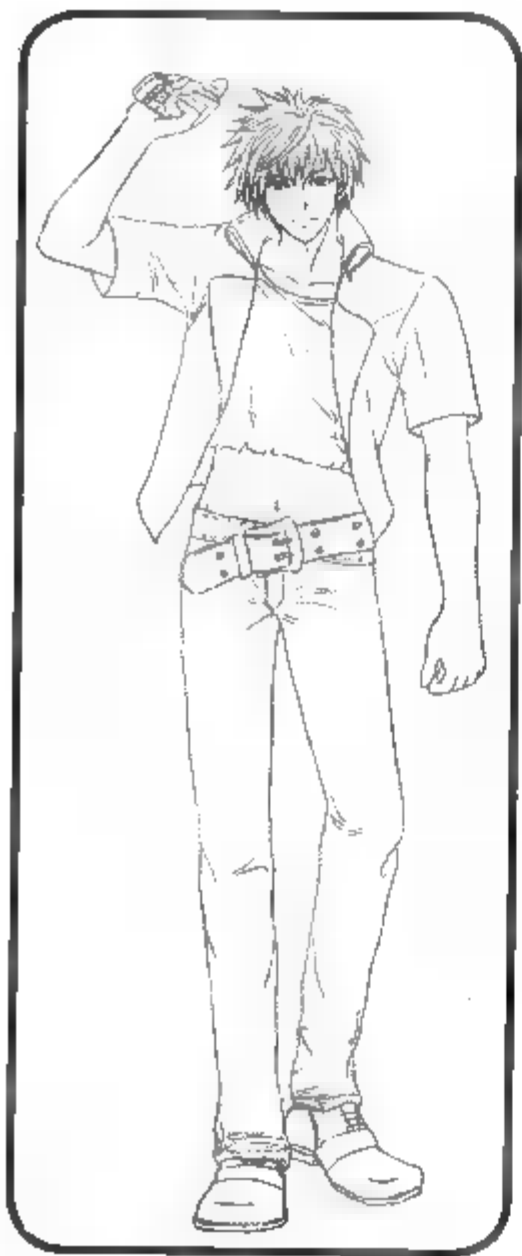
### 男性与女性的正面身体对比

## 描摹练习 男性身体与女性身体的绘制

在学习了男女身体的差异后，我们来练习绘制不同性别的人物形象。

# 进阶练习　在结构图上绘制不同头身比的人物

**在给出的人体结构图上绘制出不同头身比的女性和男性形象吧。**

5头身女性的绘制
▶ 3.1.2

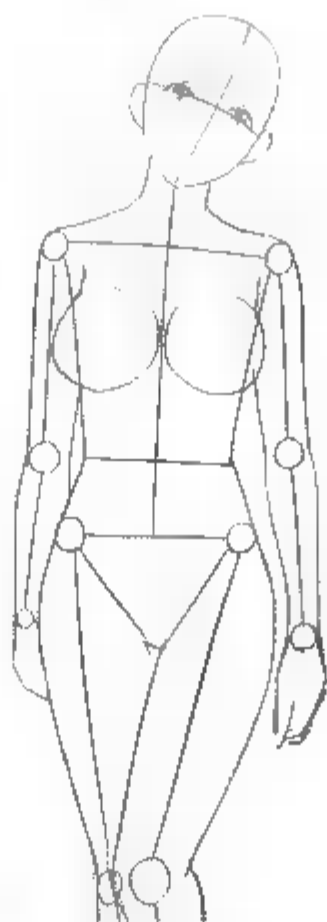
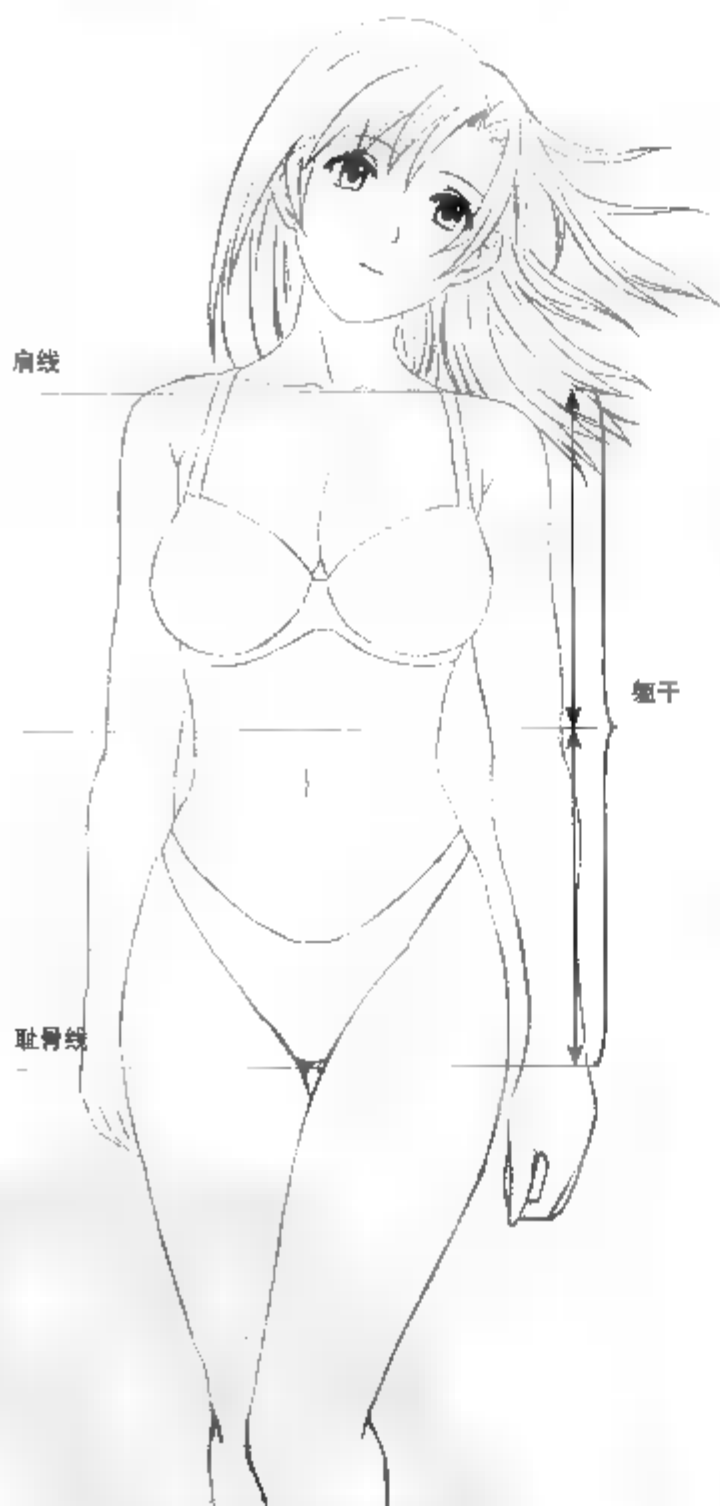
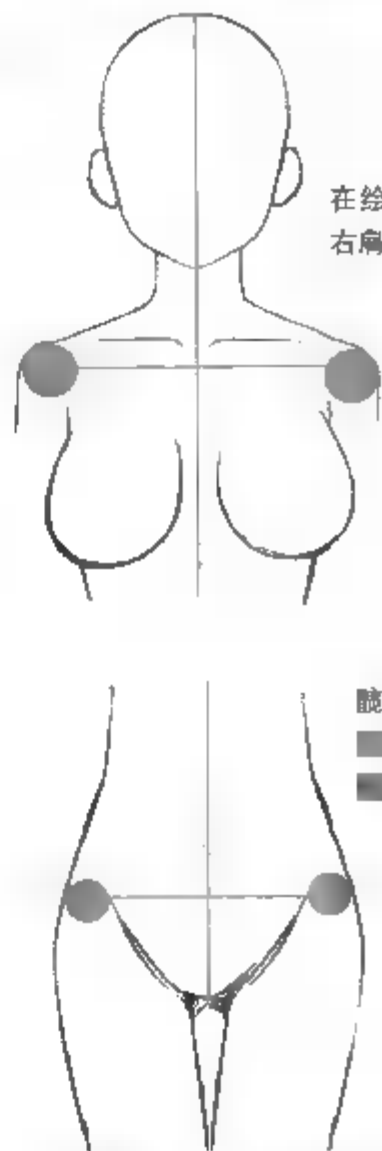
5 头身的女生看起来头部偏大，适合表现可爱型或萝莉型的女生。绘制时注意将面部表情作为刻画的重点。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# ■■ 身体各■分的画法

人体是一个较为复杂的整体，■头部、■干和四肢构成。本节我们开始学习人体各部分的画法。

## 3.2.1 躯干的绘制

躯干是人体的主体部位，这里我们以女性的躯干为例，为大家分析躯干的画法。

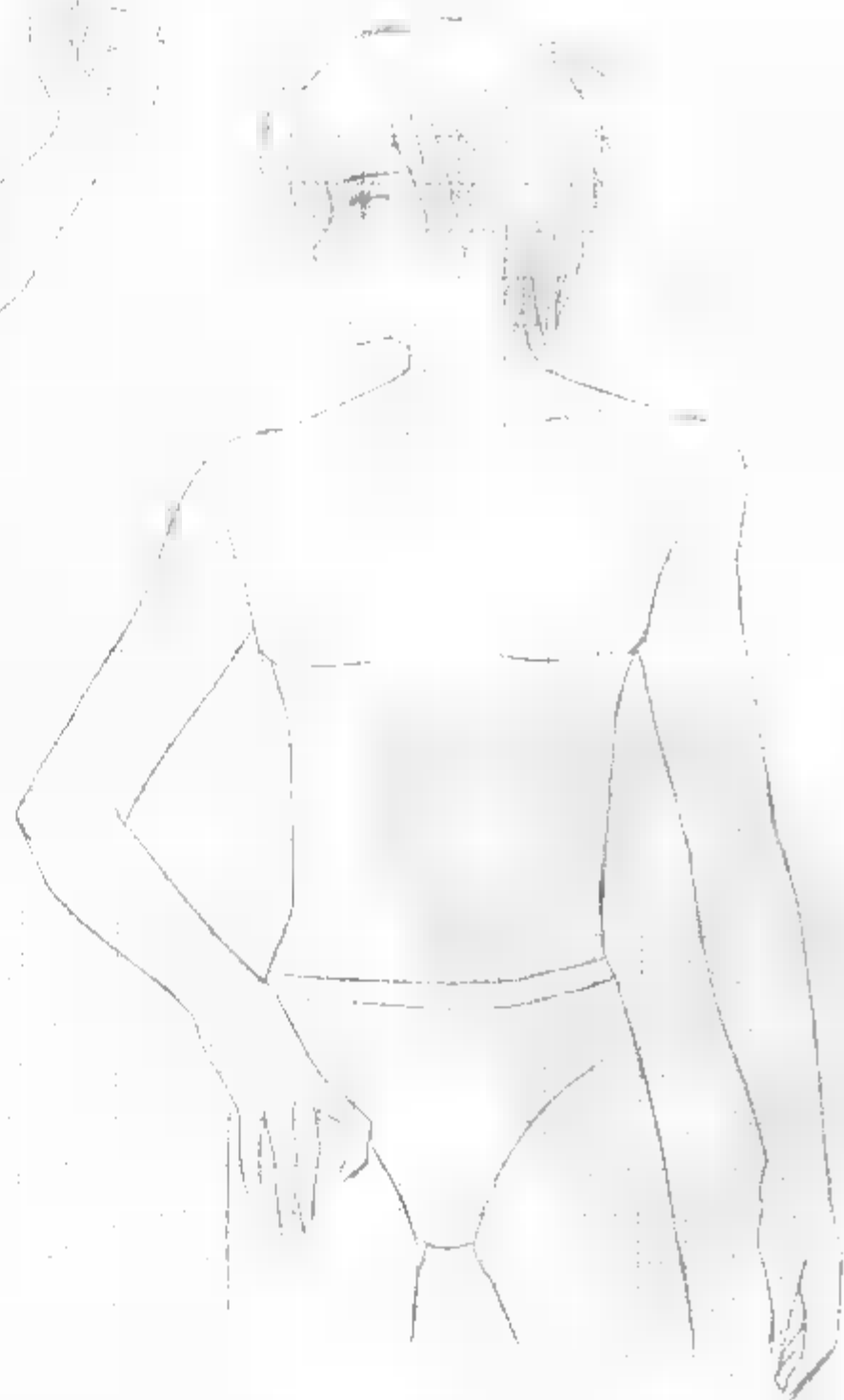
人体的躯干主要指肩膀以下、耻骨以上的区域，基本呈葫芦形。腰部的位置大致在躯干的1/2处。

人体躯干结构

在绘制时注意左右肩膀的对称。

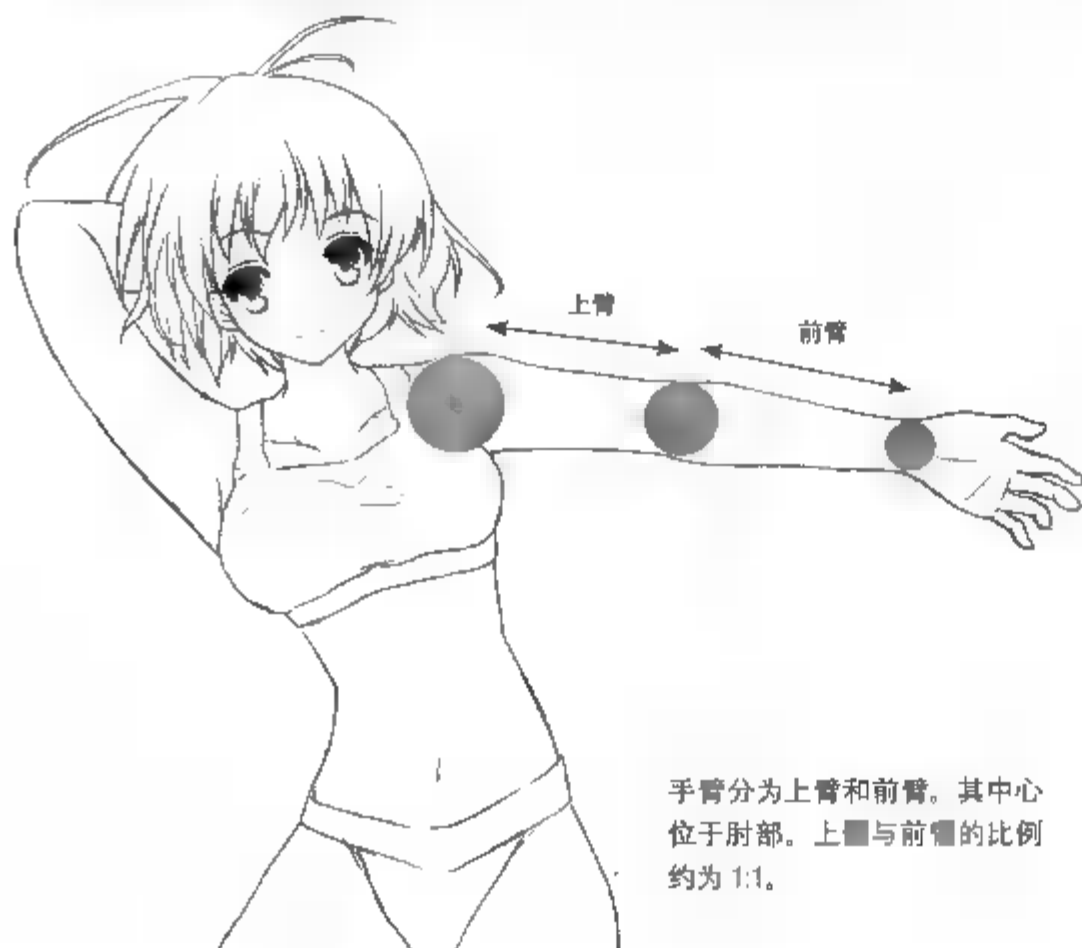
髋关节连接大■骨，女性的■部较圆润。

### Point 男性的躯干

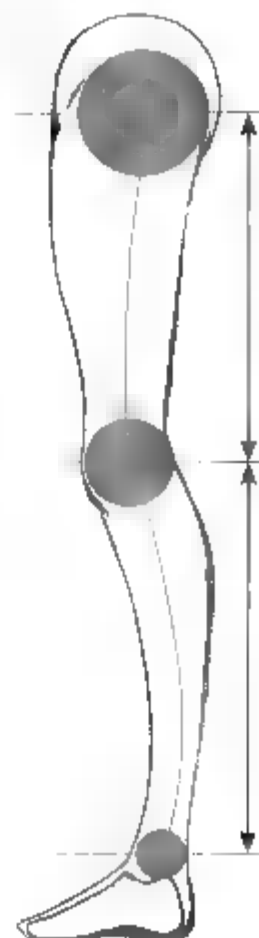
男性的躯干与女性的躯干不同，肩宽、髋窄、胸平是男性躯干的基本特点。总体上来说，男性躯干呈倒三角形。

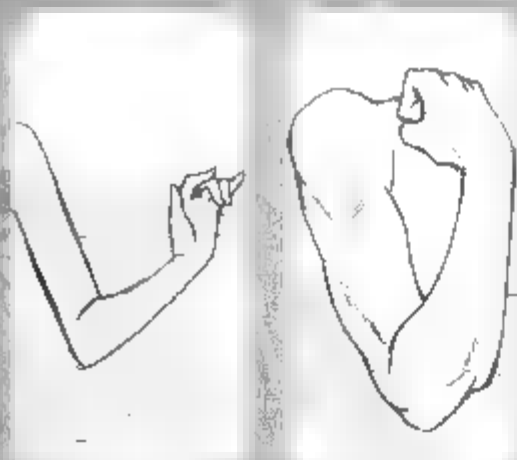
## 描摹练习　躯干的绘制

下面我们来练习一下男性和女性身体躯干的绘制。

## 3.2.2 四肢的绘制

四肢由肩关节和髋关节连■在躯干上下两■，下面介绍四肢的结构特征和画法。

从大■根部到脚踝的区域为腿部，大腿和小■的比例基本上■1:1。

手臂分为上臂和前臂。其中心位于肘部。上■与前■的比例约为1:1。

手臂的画法

腿部以■盖为中心向后弯曲。其幅度范围约在0~180°。

**Point ■■■的手臂表现**

女性的手臂要画得纤细柔和，线条流畅有圆润感。

男性的手臂需要表现肌肉细节和凸起，适当表现出力量感。

腿的画法

# 人体四肢的绘制

下面一起来练习画人体四肢的动态吧！

## 3.2.3 手脚的绘制

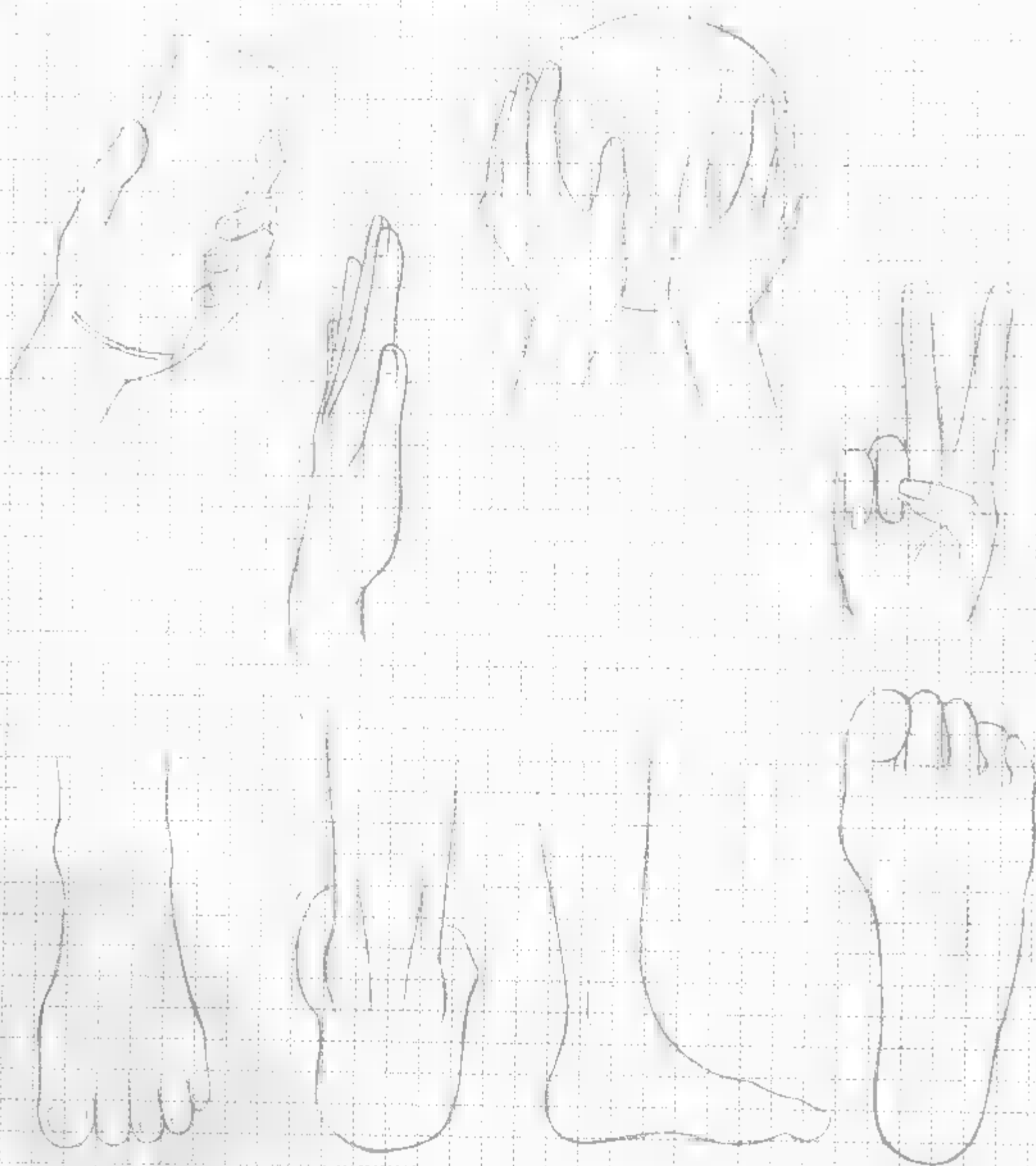
手和脚有非常细致的结构，本小节我们来学习手和脚的画法。

手的基本结构

脚的基本结构

描摹练习 

# 手脚的绘制

下面让我们通过描摹练习绘制有动态的手部和脚部。

# 进阶练习　在结构图上绘制身体各部分



躯干的绘制
▶ 3.2.1

在学习了身体各部分的画法后，我们来自己画一画吧。

从半侧面看，女性的躯干有明显的曲线特征，绘制时注意胸部的透视表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

手脚的绘制
▶ 3.2.3

手常常是被忽略的部位，实际上手的表现力是很强的。比如，在透视的状态下，手可以被画得很大，用于表现人物的动态和情绪。

让我们在上图中添加人物细节吧！

四肢的绘制
▶ 3.2.2

提示 人体的四肢协调配合可以做出多种动作，其基本结构和形态是表现的关键。绘制时注意手臂和腿部的形状及比例关系。

让我们在上图中添加人物细节吧！

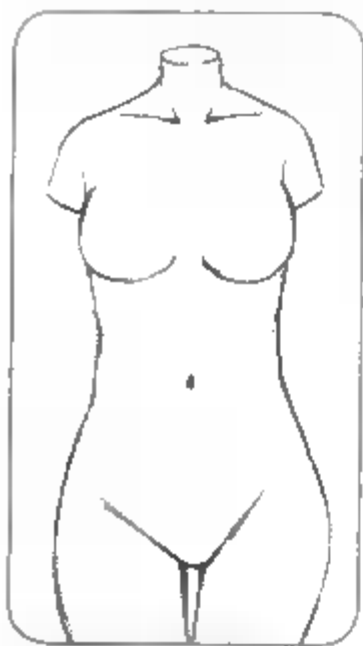
# 躯干的透视基础

从各个侧面和角度观察，躯干的形状有明显的变化，下面我们来了解一下相关知识。

## 3.3.1 身体各个角度的画法

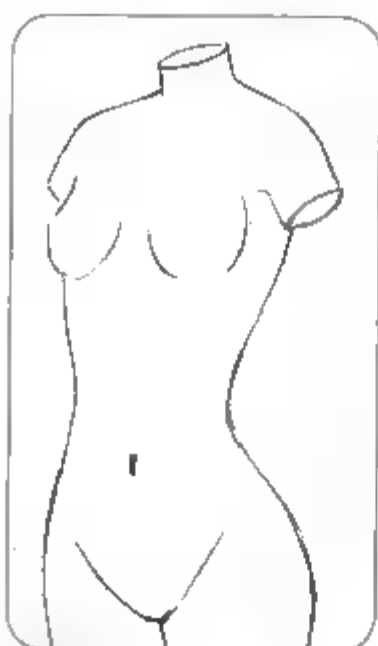
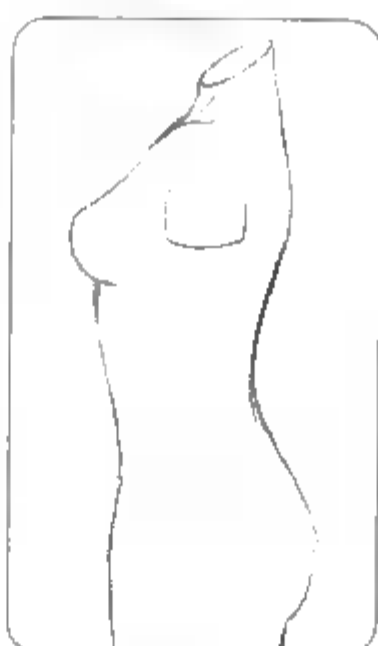
下面我们来看看女性和男性身体各个侧面的不同表现。

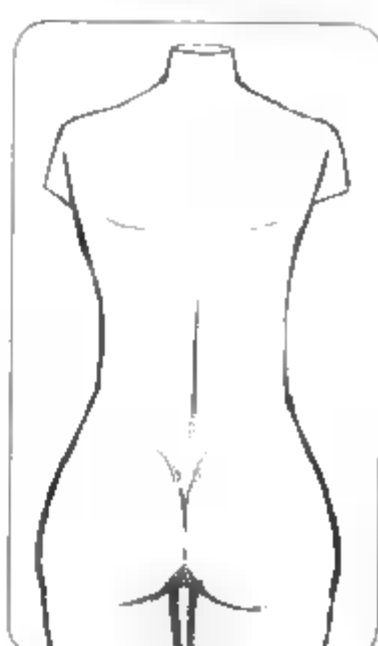
女性

正面

身体呈S形或葫芦形。

半侧面

腰部内收，线条柔和，胸部凸起。

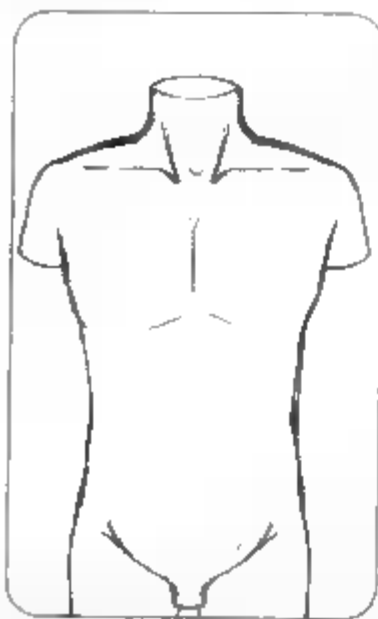
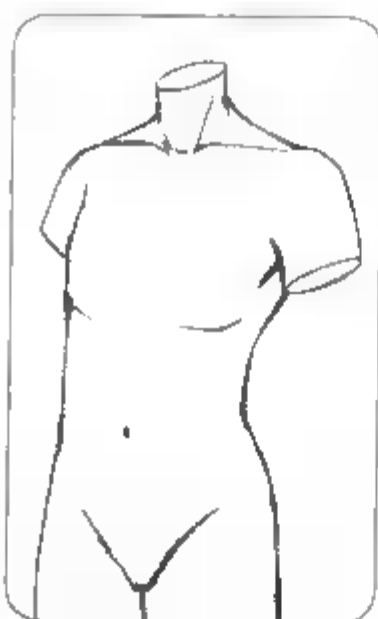
正侧面

臀部圆润、上翘。

背面

臀部大而圆润，大腿根部有空间。

男性

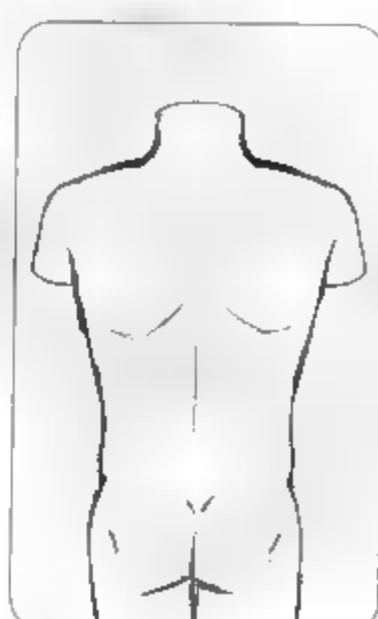
正面

身体呈倒梯形或倒三角形。

半侧面

胸部平整，腰部略微内收。

正侧面

肋骨线明显，臀部较平。

背面

臀部较小，肌肉明显，呈四边形。

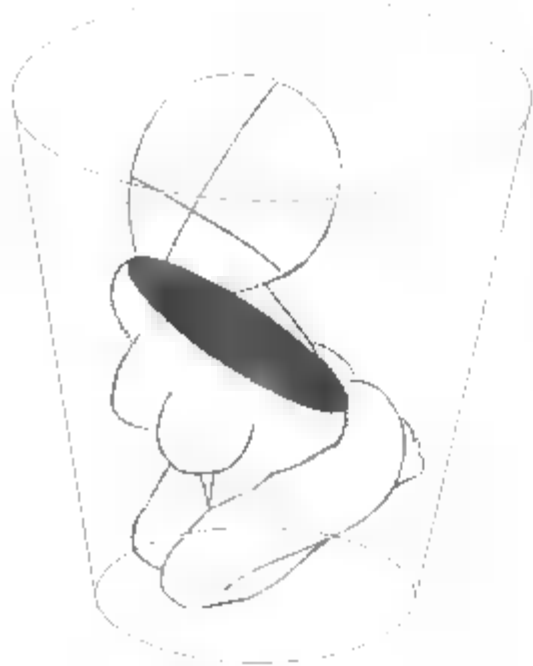
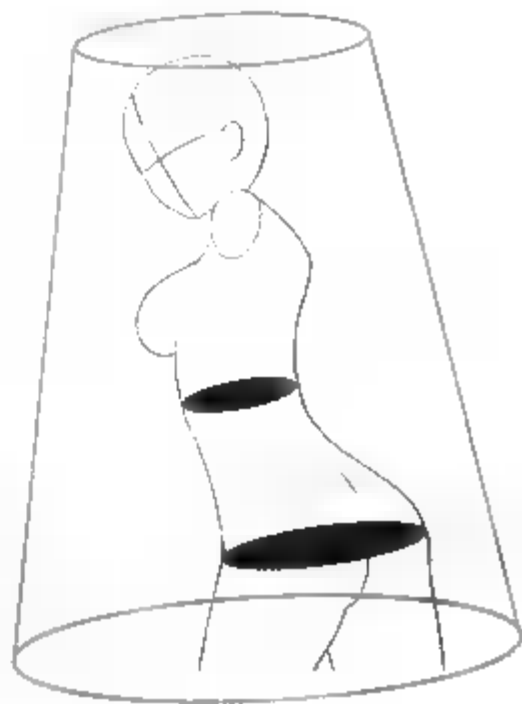
# 身体各个侧面形态的绘制

下面我们来练习绘制身体各个侧面的形态吧。

## 3.3.2 俯视身体和仰视身体的画法

**俯视和仰视角度的人体给人的感觉极不相同，下面我们分别学习其画法和[illegible]点。**

俯视的画法

臀部明显变大，给人性感的感觉。

仰视人体透视示意图

仰视的画法

仰视时，人物头部较大，面部表现较细腻。肩膀平面被头部遮挡，身体越向下越小。

# 进阶练习 在结构图上绘制不同角度的人体

在学习了人体透视的基础知识之后，我们来练习表现不同视觉角度的人体。

身体各个角度的画法
▶ 3.3.1

提示 半侧面是表现女性身体的最佳角度，从这个侧面观察，女性的腰线可以表现出"S"形。此外，胸部的大小决定了性感程度。绘制时要注意各部分的透视表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 仰/俯视身体的画法 3.3.2

提示 俯视时臀部和大腿会显得很丰满。注意此视角下人物肢体的粗细对比要准确。

让我们在上图中添加人物细节吧！

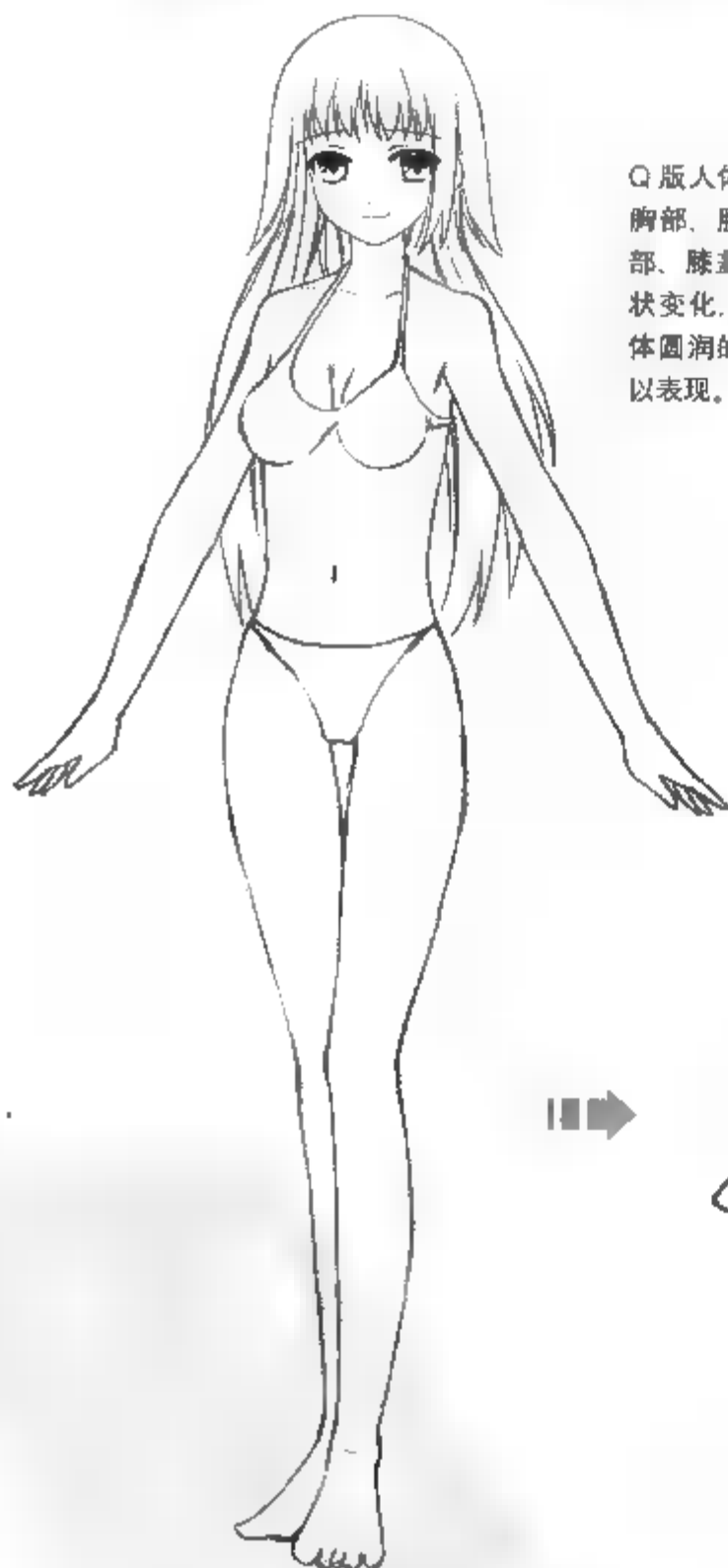
表现仰视状态的跪姿时，注意支撑身体的手臂产生的远近透视十分明显。

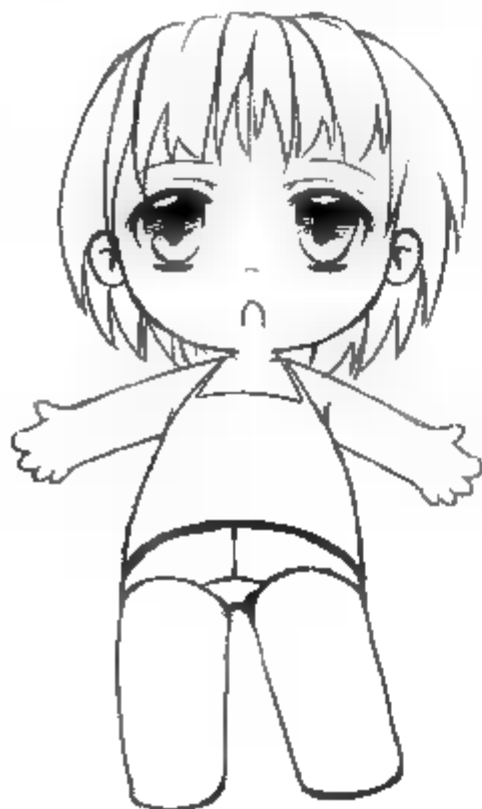
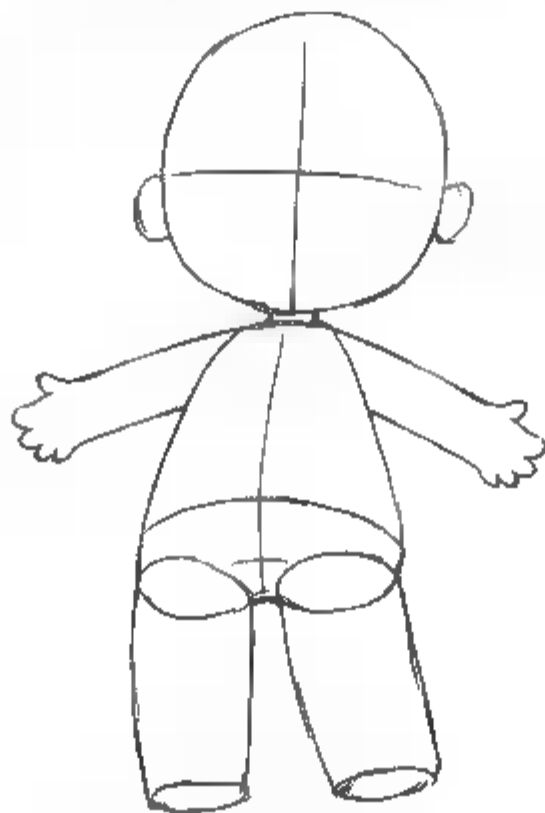
让我们在上图中添加人物细节吧！

# 3.4 Q版人物身体的画法

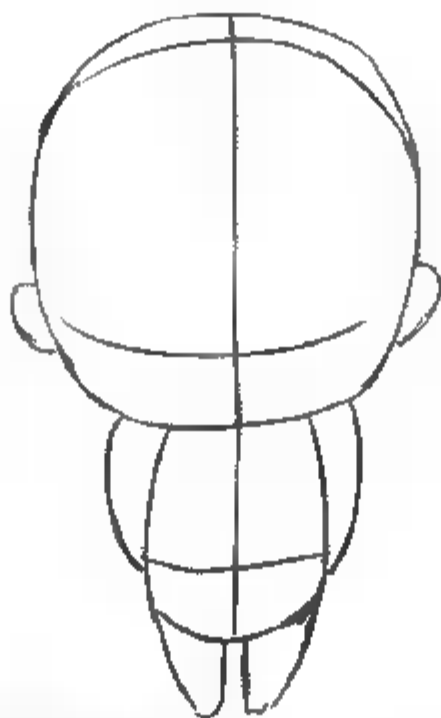
Q版人物身体是正常人体的极端变形。这种变形除了头身比例的变化之外，最关键的地方在于省略和简化。

## 3.4.1 Q版人物身体各部分的变形

与正常人体相比，Q版人体显得短小、圆润，而且女性和男性的性征差别不明显。

## 3.4.2 Q版人物身体的透视

Q版人体也有俯视和仰视的视角表现，在这两种情况下Q版人体又有哪些特征呢？下面我们来具体学习一下。

Q版仰视

仰视时人体躯干显得更粗壮，腿部更接近圆柱体。

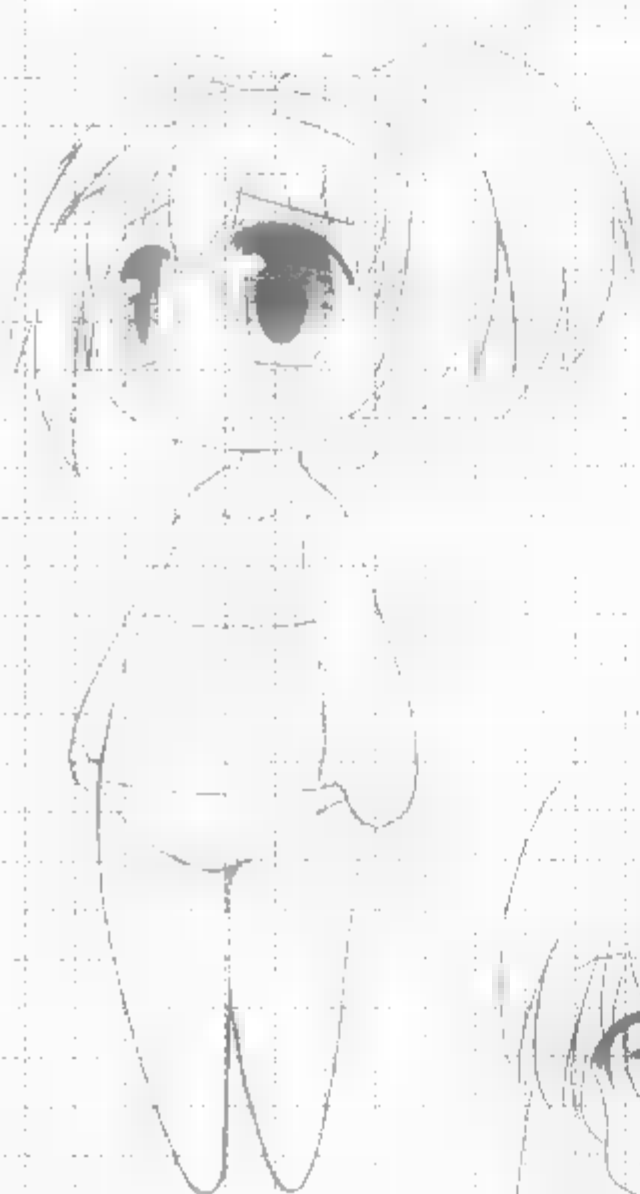
Q版人体仰视示意图

Q版俯视

俯视时头部显得更大，身体更加娇小。腿部呈向下缩小状。

Q版人体俯视示意图

# 描摹练习 Q版人物身体的绘制

下面我们来描■练习■出各种 Q 版的人物身体吧!

# 进阶练习 在结构图上绘制Q版身体



Q版身体的绘制
▶ 3.4.1

接下来，让我们发挥自己的想象，在Q版人体结构图上画出自己设计的Q版人物吧。

Q版的男性和女性的差异主要体现在穿着和发型特征上。

让我们在上图中添加人物细节吧！

绘制Q版女性时，可以在腰部做些许的收腰处理。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## Q版人物身体的透视 ▶3.4.2

提示 在仰视的情况下，几乎看不见Q版人物的脖子。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 在俯视时，可以省略脖子的绘制。

让我们在上图中添加人物细节吧！

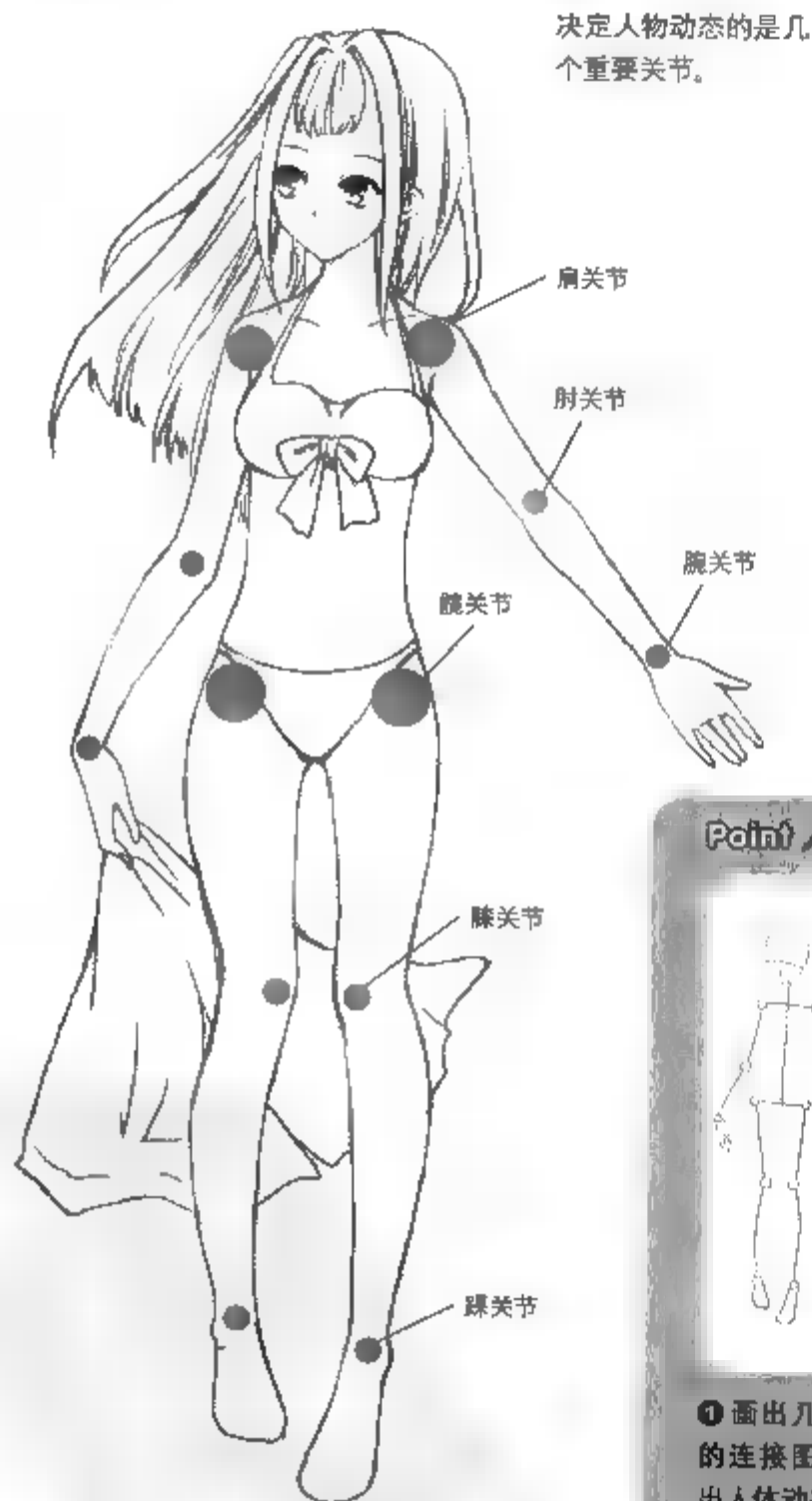
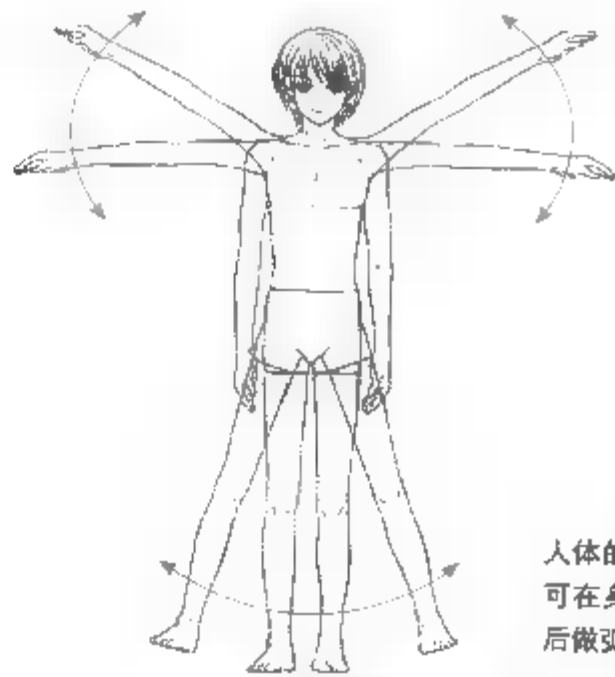
# Chapter 4 人物的动作表现

要让画面中静止的人物活起来，一定要好好掌握人体的动作表现技巧。在学习了身体各部分的描绘之后，下面我们就来学习如何将人物的动作画得自然生动。本章我们将从人体的基本运动规律入手，分析各种动作的绘制方法。

# 第一节 人体的常见动作

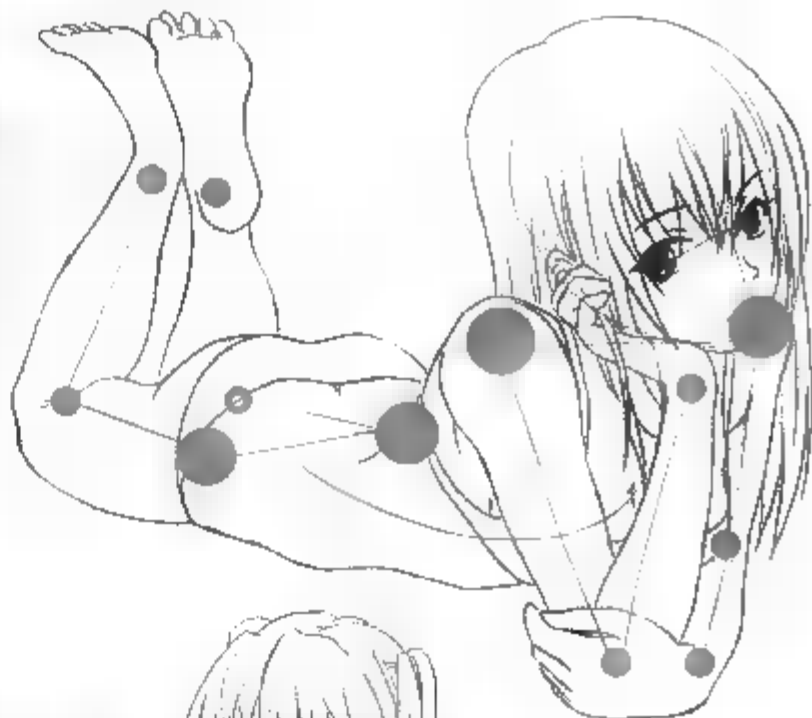
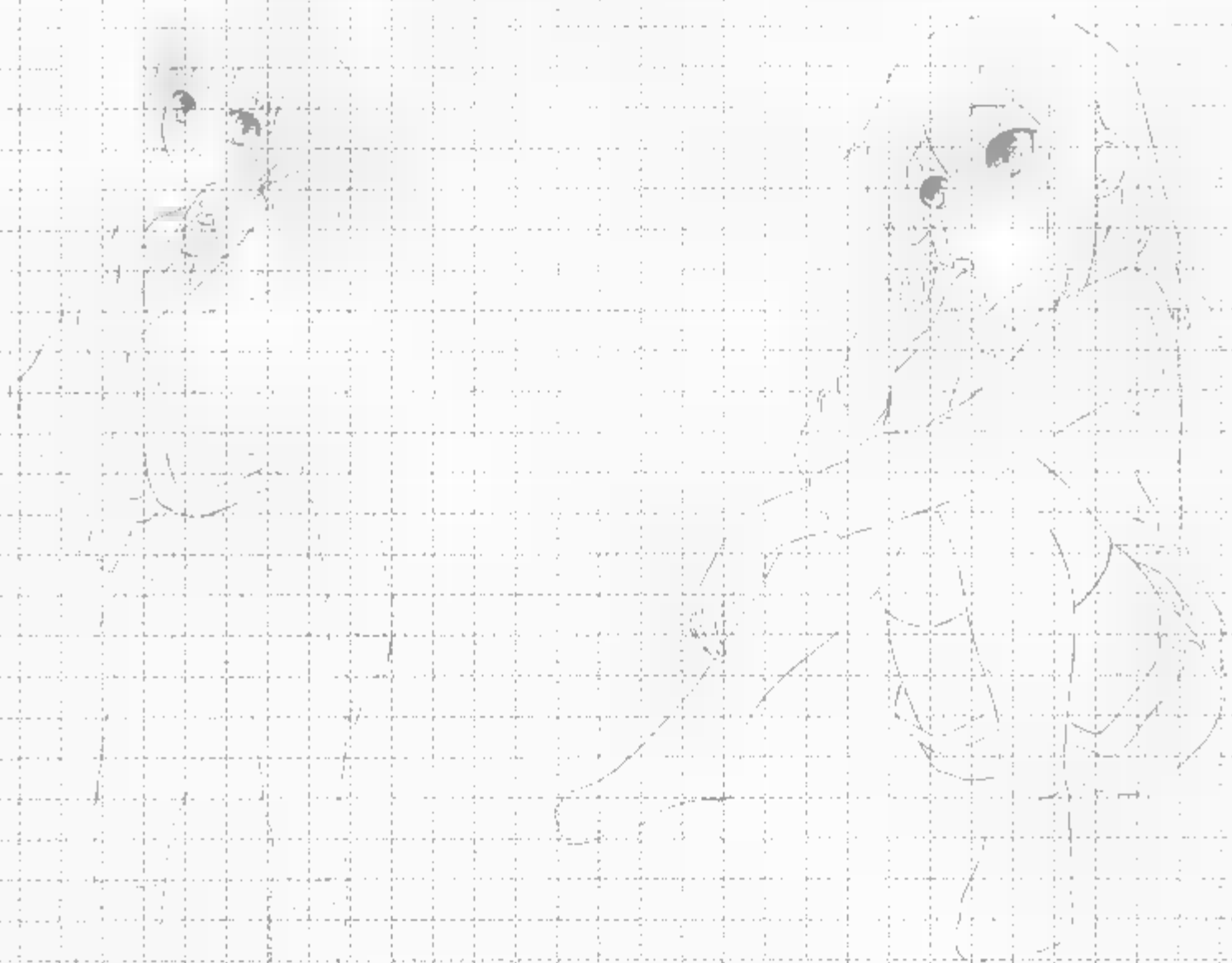
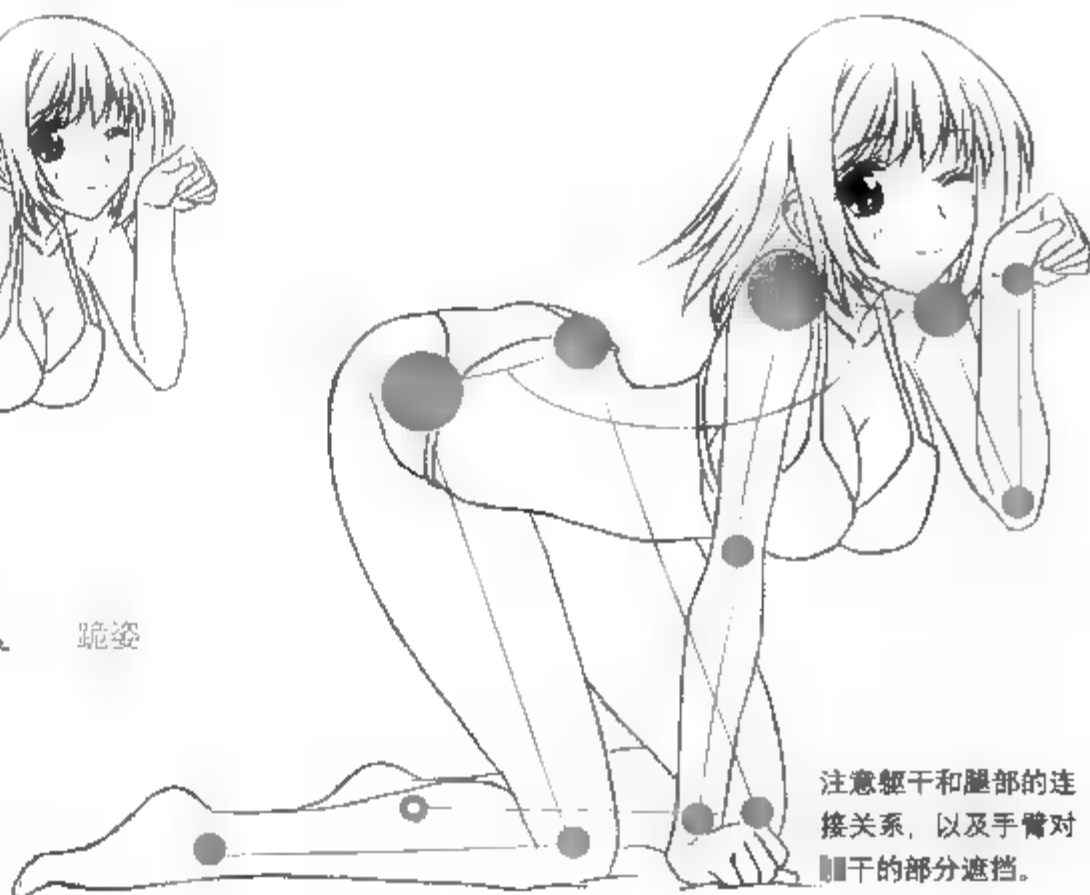
人体的动作千变万化，站、坐、卧、走、跑、跳是常见的动作。这里我们先认识人体基本运动规律，熟悉常见动作的特点，再根据运动规律和动作特点学习常见动作的绘制。

## 一、人体的基本运动规律

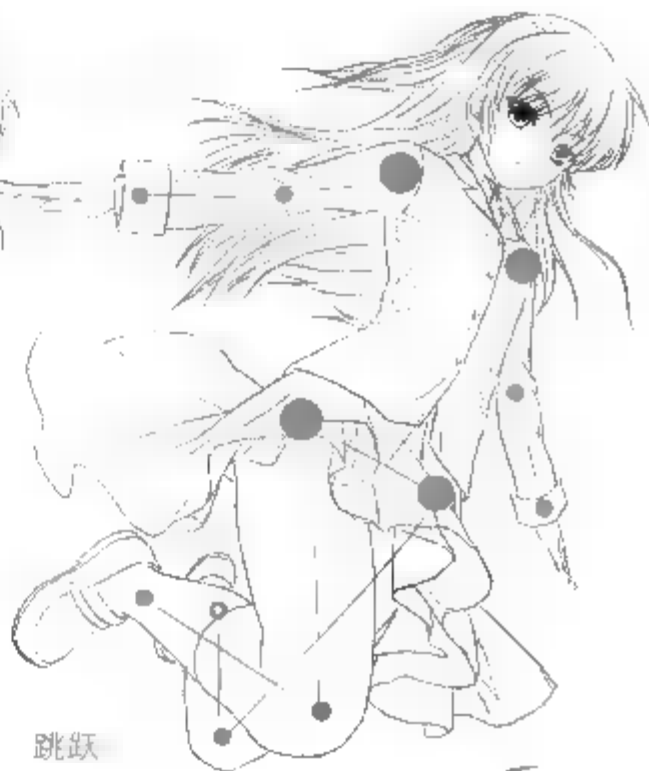
人体躯干的弯曲、扭转、四肢的运动遵循一些基本的规律。这里主要介绍绘制动作时要注意的人体关节和四肢的运动情况，并且讲解一下人体动态的绘制流程。

决定人物动态的几个重要关节

人体四肢运动图

## 站姿、坐姿、趴姿的绘制

**站、坐、趴是人体最基本的几个静态姿势。下面我们来看看这些姿势的绘制技巧。**

# 描摹练习　站姿、坐姿、趴姿的绘制

在学习了站、坐、趴姿势的绘制后，我们来实际练习一下这类姿势的画法。

## 跪姿、蹲姿的绘制

下面让我们来练习绘制各种不同的蹲姿和跪姿吧。

## 描摹练习　走姿、跑姿、跳姿的绘制

我们来练习描绘出人物跑和跳的动作吧！

# 进阶练习 在结构图上绘制常见人物动作



坐姿的绘制

▶ 4.1.2

**在做了前面的描摹练习后，是不是有想自己画的冲动呢？下面就来练习画出本节讲到的常见动作吧！**

提示 绘制坐在地上的姿势时，要注意臂部的刻画，以表现出厚度和立体感。

让我们在上图中添加人物细节吧。

跳姿的绘制

▶ 4.1.4

提示 绘制舒展的向上跳起动作时，胸部前挺，胳膊舒展，小腿向后弯曲，要用流畅的曲线来表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 跪姿的绘制
▶ 4.1.3

提示 绘制跪姿时，要注意小腿的透视变形，向后撑地的动作使小腿产生变短的错觉。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 半蹲姿的绘制
▶ 4.1.3

提示 绘制正侧面的半蹲姿势时，注意人物两腿与躯干形成的夹角角度是不一致的。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 走姿的绘制
▶ 4.1.4

Point 准备画出的右腿与躯干的连接一定要准确。根据视觉角度的变化，右腿看起来会比左腿略短一些。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 4.2 表现人物情绪的动作

在某种情绪的引导下，人体会下意识地做出一些非典型的反应动作，这些瞬间的动作被称为情绪动作。下面我们就来学习这些常见动作的表现。

## 4.2.1 开心、愤怒动作的绘制

开心和愤怒主要表现在肩膀和手部的动作。下面来看看如何绘制表现这两种情绪的动作吧！

开心动作

动态结构图

**Point 开心动作的细节表现**

要注意把握好被身体遮挡的手臂的长度，左图中遮挡一侧手臂的长度就长了些。

代表胜利的"V"字手势是开心动作的表现关键点。

动态结构图

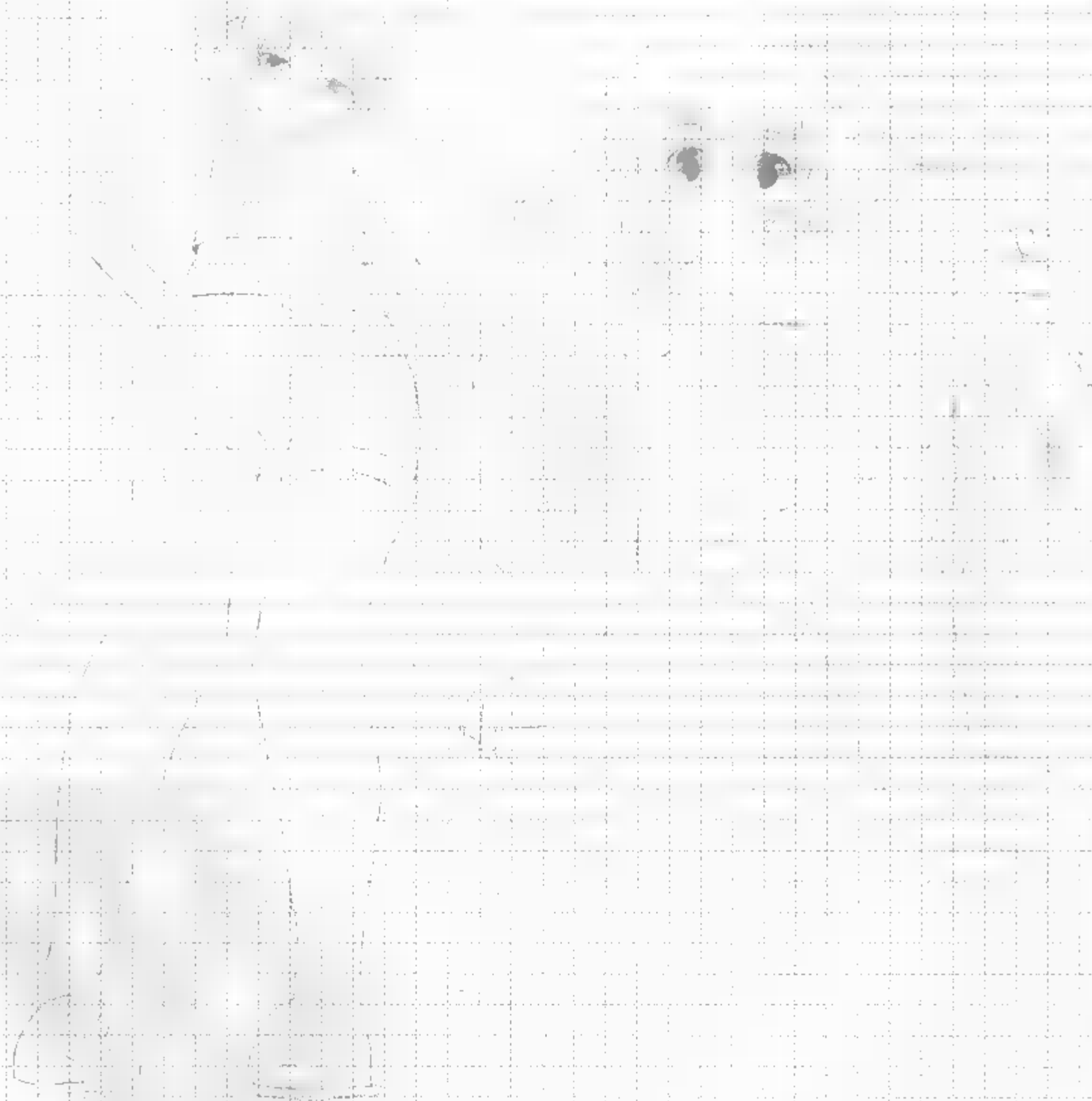
愤怒动作

**Point 愤怒动作的细节表现**

面部五官的神态表现了愤怒的情绪。

紧握的拳头表现出内心的愤怒。

# 开心、愤怒动作的绘制

下面让我们练习画出仰视状态的开心和愤怒的人体动作吧。

## 惊讶、害羞动作的绘制

惊讶和害羞动作都有收缩身体的特点。下面我们来看看两种动作在画法表现上的区别。

惊讶的动作

动态结构图

吃惊时双肩有向上耸的感觉。

双手捂住心口有被吓到的意味。

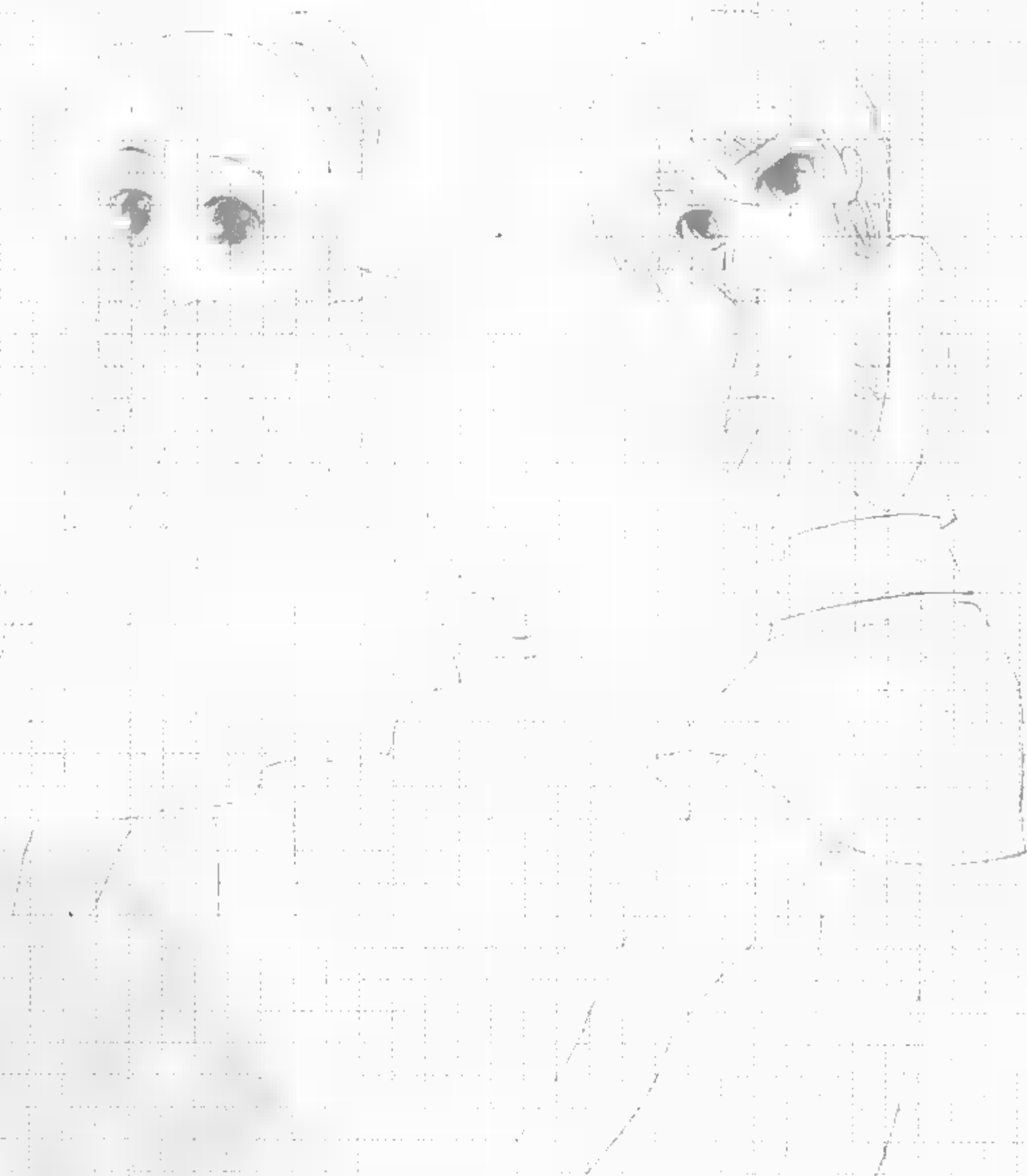
吃惊的面部表现

提肩、夹臂是害羞动作的表现关键点。

动态结构图

害羞的动作

# 惊讶、害羞动作的绘制

现在让我们来练习画出人物惊讶和害羞时的动作表现吧!

## 4.2.3 其他情绪动作的画法

除了以上讲到的情绪外，人物还有疑惑、挣扎等各种情绪，下面我们来看看这些情绪的画法和表现要点。

疑惑的动作

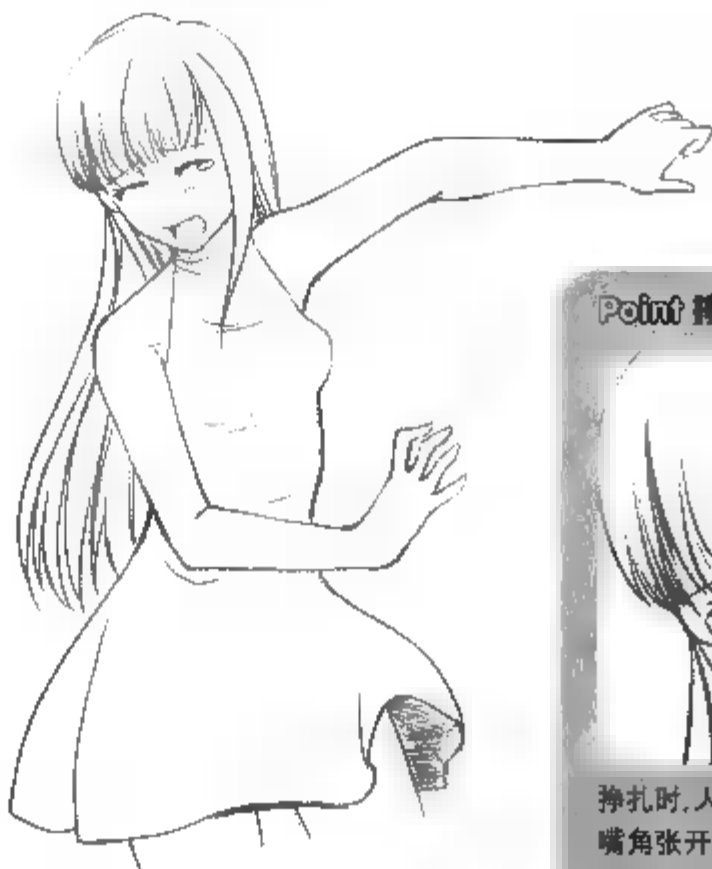
单手摸头的动作有表现不解的意思。

动态结构图

**Point 疑惑表情的表现**

双眉眉梢下拉，呈"八"字形。嘴呈短小的"一"字形。

动态结构图

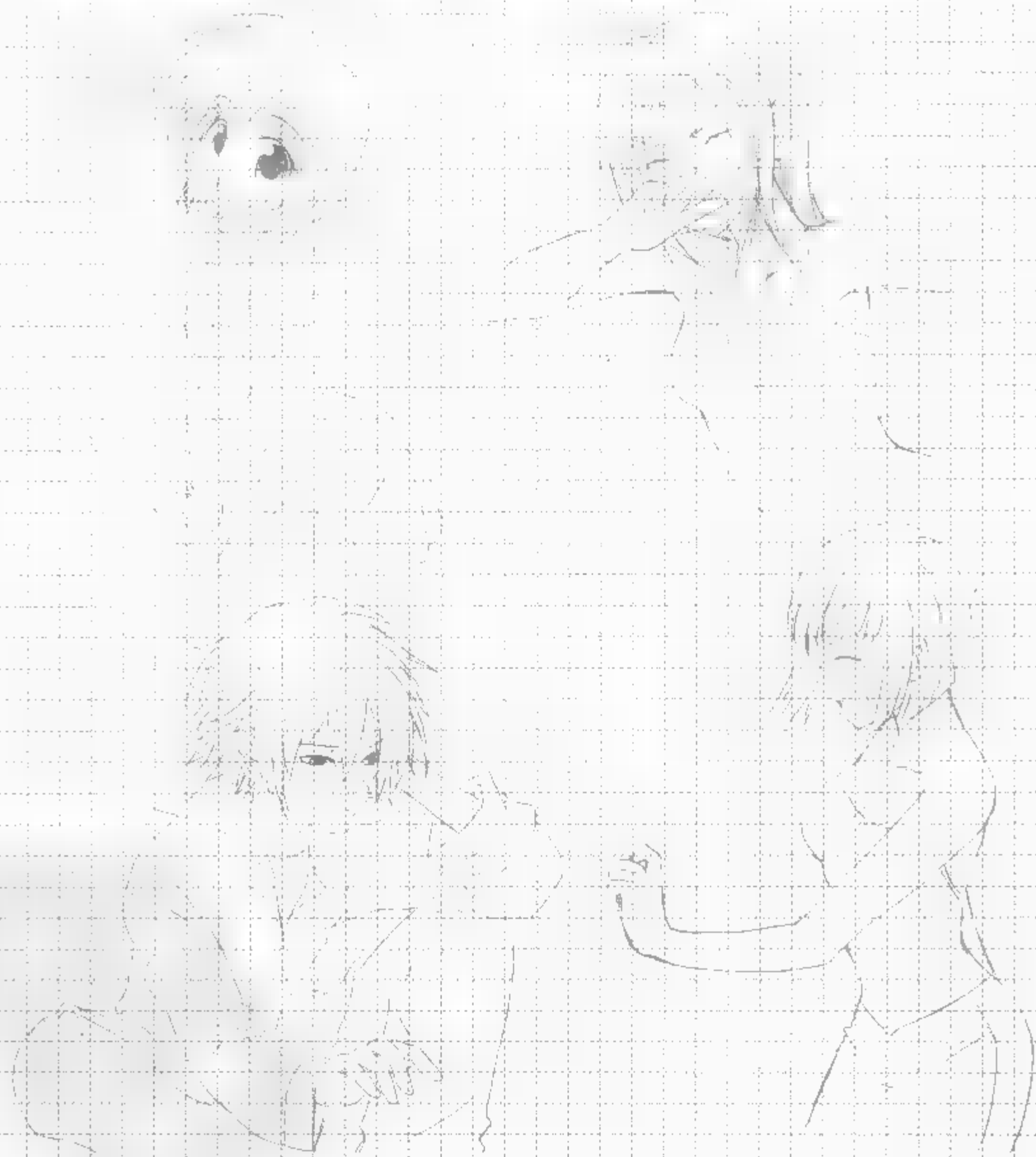
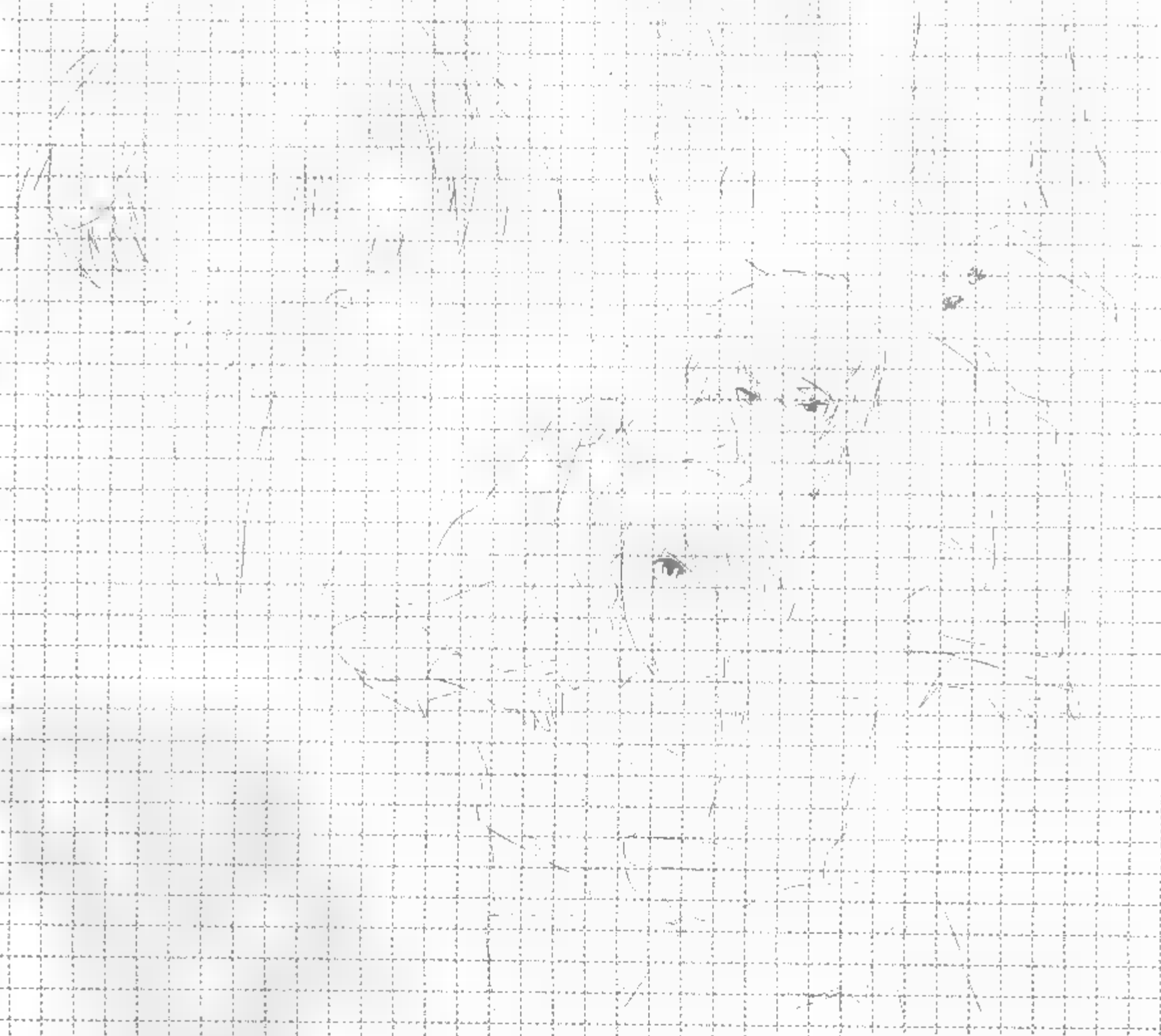
两臂张开，双手向外伸出，表现出挣扎的动作特征。

挣扎的动作

**Point 挣扎时的表情表现**

挣扎时，人物的眼睛闭合，眉头皱起，嘴角张开，表情兼有惊恐和哭泣的表现。

# 摹练习　各种情绪动作的绘制

下面让我们来描摹练习一些不同情绪的人物动作表现。

# 进阶练习 在结构图上绘制情绪动作



在给出的结构图上练习画出相应的表现情绪的人物动作吧！

开心动作的画法
▶ 4.2.1

■ 两手手臂舒展地枕在脑后，表现出轻松愉悦的状态。绘制时注意手臂的透视效果，另外注意手■提拉会导致胸部的提升。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 害羞动作的画法 ▶4.2.2

**提示** 两手紧紧拽住衣领，身体紧缩，这是害羞的典型动作。绘制时注意上半身的手臂和躯干部分相重叠的位置关系。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 4.3 人物日常生活中的动作

人物的日常动作种类繁多，有吃饭喝水的动作，也有睡觉休息的动作，还有学习玩耍的动作等等。下面我们举例进行讲解。

### 4.3.1 吃饭、喝水动作的画法

这些动作主要由上肢配合头部完成，因此绘制吃饭、喝水的动作时主要注意手臂的弯曲和嘴巴的活动。

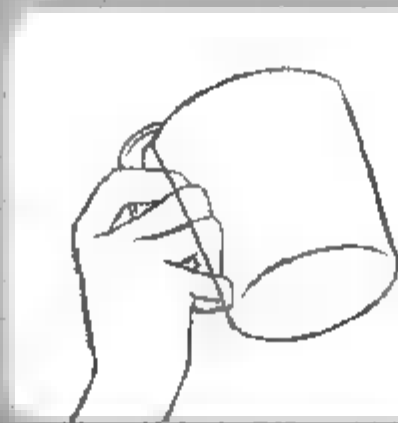
吃饭的动作

前臂抬起，前臂和上臂呈45°左右的夹角，这是往嘴里送东西的动作。

**Point 吃饭动作的细节表现**

要注意手指拿住食物或握餐具的动作表现。

嘴巴张开表现正迎接食物的状态。

**Point 拿杯子的手部动态**

注意握杯子的手势和其与水杯的位置关系。

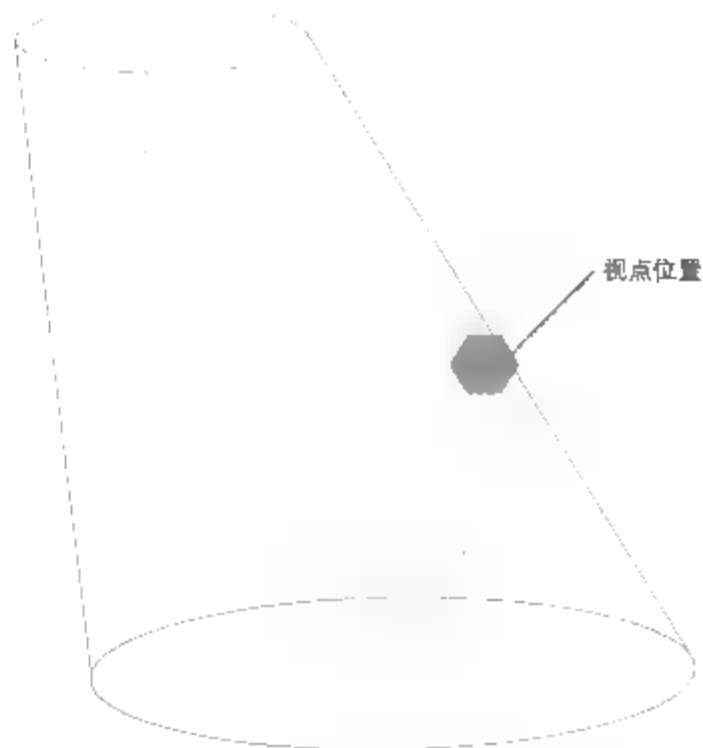
喝水的动作

与吃饭动作差异不大，只是嘴的开合度较小。

## 4.3 睡觉、休息动作的画法

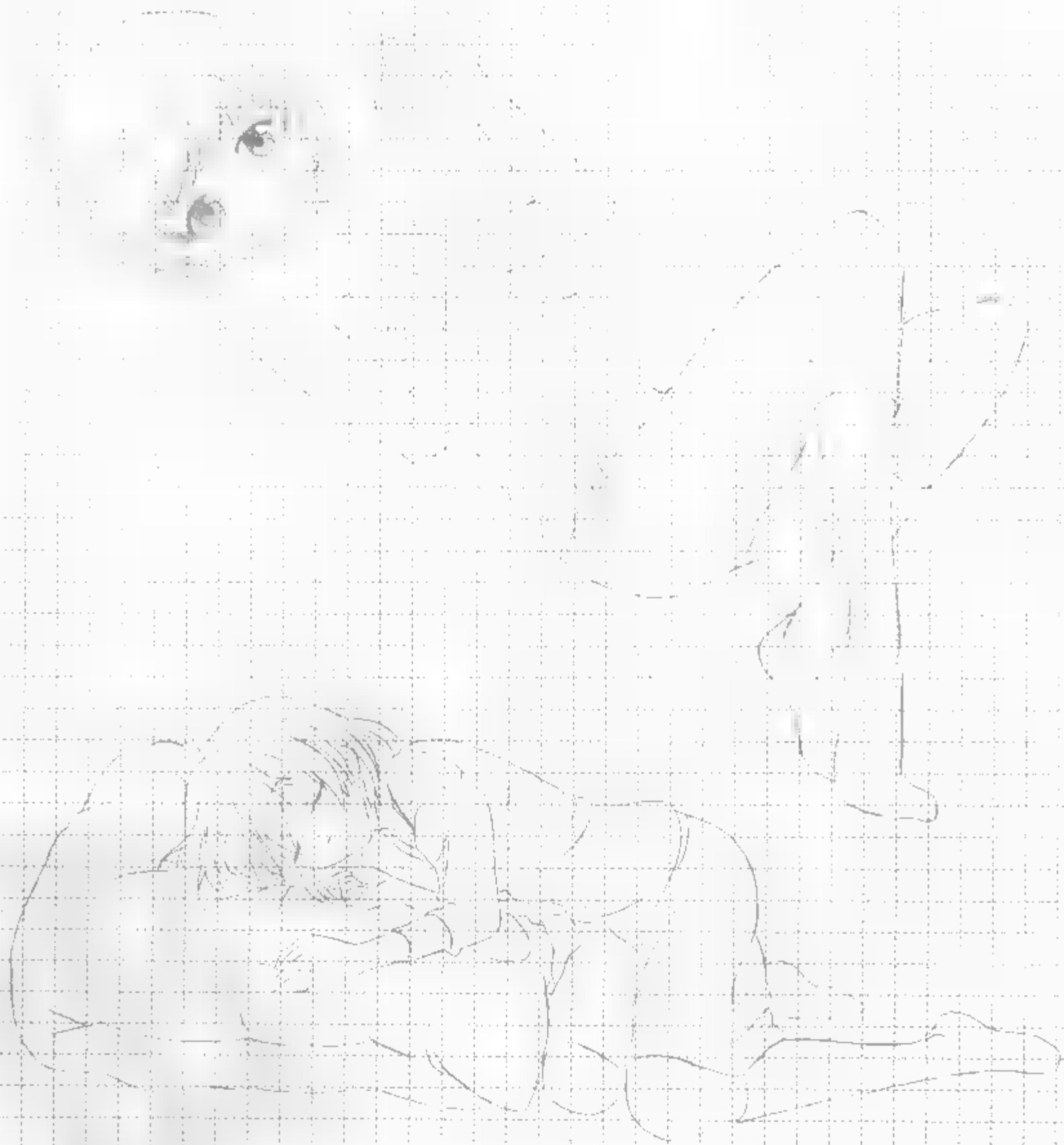
绘制睡觉和休息的动作时，需要注意视角的变化而导致的人体透视，不同的视角会产生不同的表现效果。下面来看看仰视和平视视角下的睡姿表现。

仰视的睡姿

仰视的睡姿可以表现出人物的性感，常用于表现女性角色。

平视的睡姿

# 睡觉和休息动作的绘制

学习了睡觉休息动作的画法后，下面尝试练习绘制一些此类动作的人物吧！

## 4.3.3 看书、上课动作的画法

看书和上课的动作是青春校园漫画中人物经常要做的动作。除了注意静态动作的描绘外，手上动作的描绘尤为关键。

画画的动作

正面坐姿结构图

要注意双腿向前产生的空间透视。

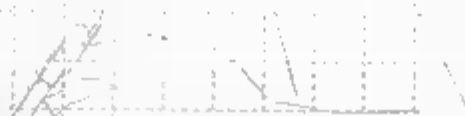
**Point 握笔的姿势**

绘制握笔姿势时，应尽量保证形状准确。不同视角下手的透视形状有所不同。

看书的动作

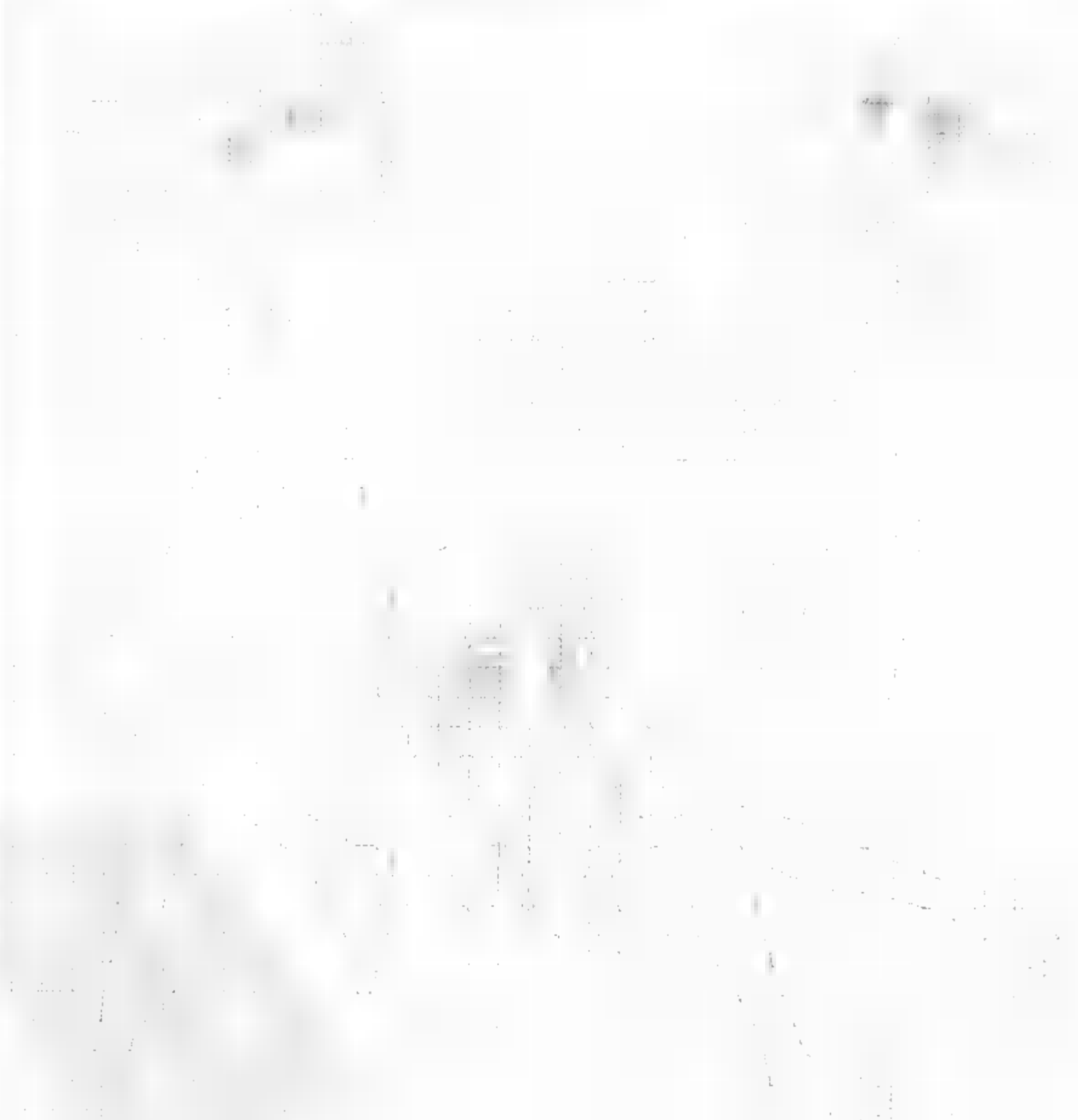
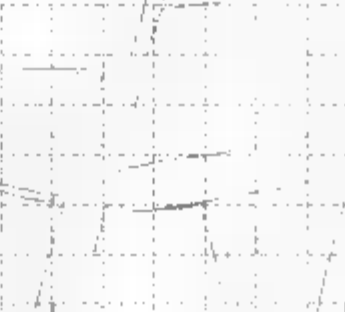
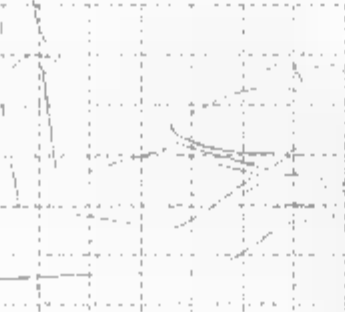
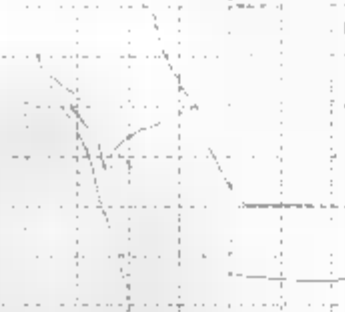
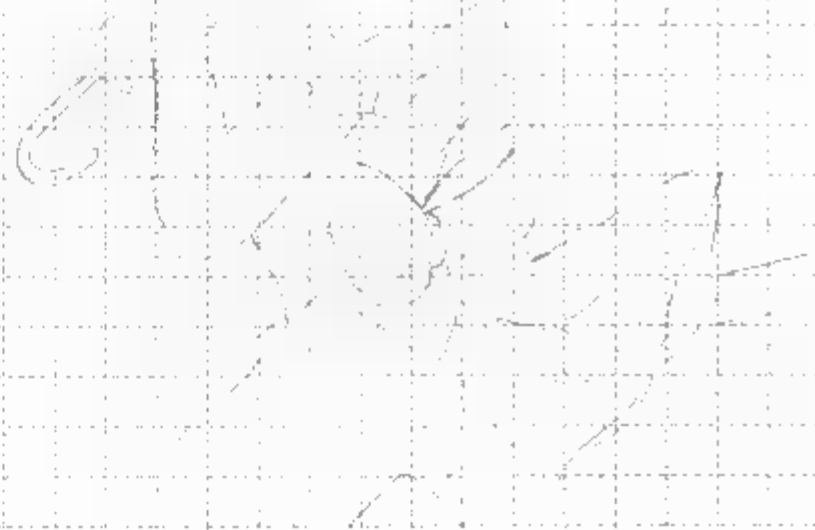
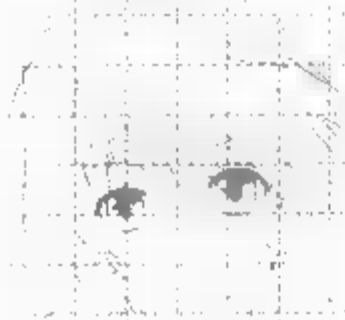
**Point 看书动作的细节表现**

眼睛盯着书本

单手握书的手势，主要依靠手上的关节区托住书本。手指的形态要多观察现实动作进行绘制。

## 4.3.4 其他生活动作的画法

日常生活中的动作非常多，这里我们列举几种常见的动作，并分析其画法要点。

## 各种生活动作的绘制

下面让我们来描摹练习绘制更多日常生活中的动作吧。

# 进阶练习 在结构图上绘制生活动作

**在描摹了相关动作后，我们来试着在给出的结构图上画出人物的动作吧。**

吃饭动作的画法
▶ 4.3.1

提示 绘制人物坐在地上吃东西的动作时，要把两手的动作表现到位，右手送食物到口中，左手抱着食物篮。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 上课、看书动作的绘制
▶ 4.3.3

描绘写字动作时，注意握笔的那只手的形态及透视效果要准确。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 手的绘制
▶ 3.2.3

绘制听课的姿势时，主要注意单手托腮的动作的表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## ■他生活动作的画法 ▶4.3.4

■ 在绘制抱动物的动作时，要注意人物身体有一定程度的前倾，头发的动态刻画能使画面更加生动活泼。另外，绘制有些弯■上臂时要注意臂长的准确。

让我们在上图中添加人物细节吧！

其他生活动作的画法
▶ 4.3.4

提示 绘制坐着扎头发的人物姿势时，要注意两只手臂的前后关系，以及指尖的细微动态表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 人体的运动动作

与人体的其他动作相比，运动状态中的动作的张力和专业特色是最明显的。绘制时要把握不同运动项目的标准动态，下面以几项常见的动作为例进行讲解。

## 打篮球动作的绘制

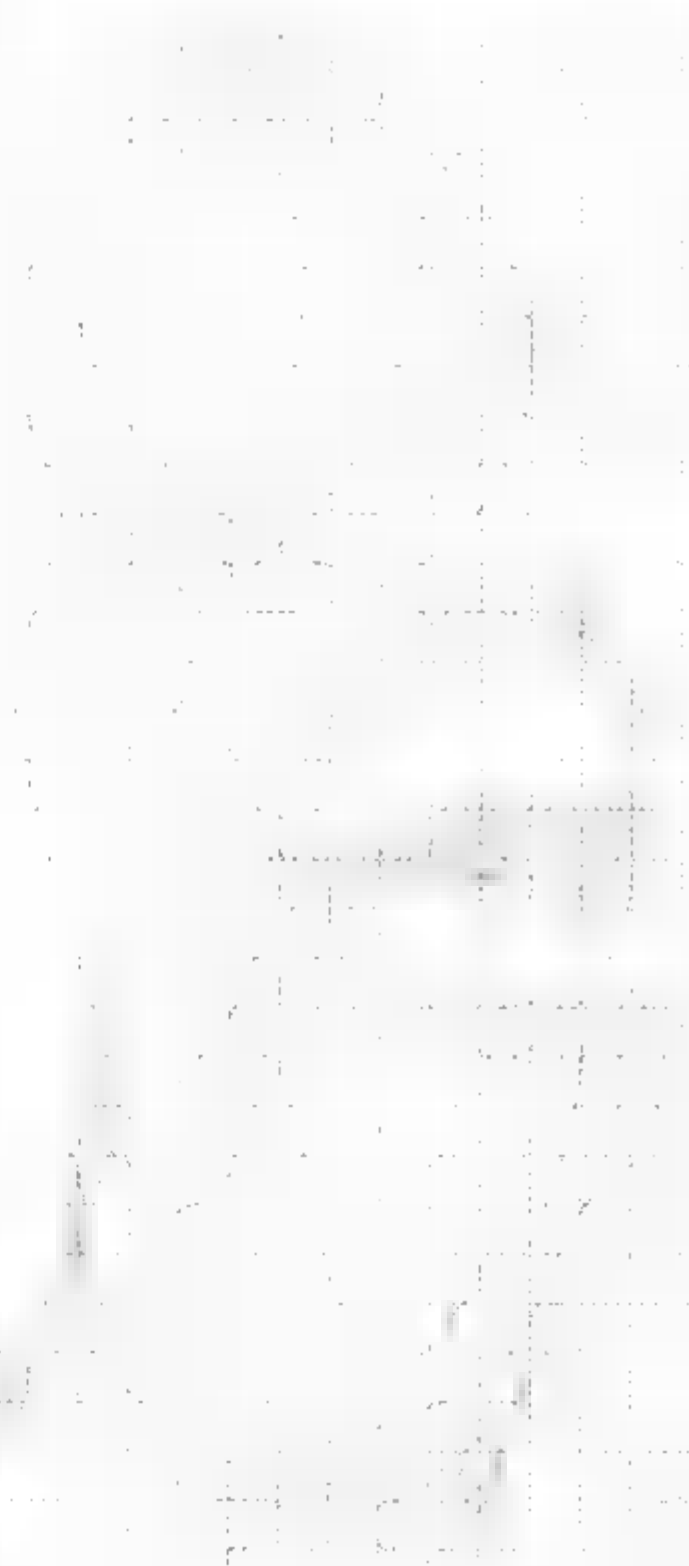
篮球的分解动作很多，这里以运球和灌篮为例，看看这些动作的绘制技巧。

人物向上跃起，单手伸出，将篮球灌入篮框。

绘制正面角度的运球动作时，要注意上半身呈前倾状，此时肩膀的一部分被头部遮挡，形成了上半身的俯视角度。

运球动作

动态结构图

灌篮是人体停留在半空中的瞬间动态。人在跳起后两腿自然分开。

两条手臂和双腿的交错运动是跑步动作的表现要领。

动态结构图

灌篮动作

# 描摹练习　打篮球动作的绘制

接下来让我们练习绘制各种打篮球的动作吧！

## 4.4.2 打网球动作的绘制

**绘制打网球的动作时，主要注意手脚之间的协作，适当地扭转上身可以使画面更加具有动感。**

击球后的动作

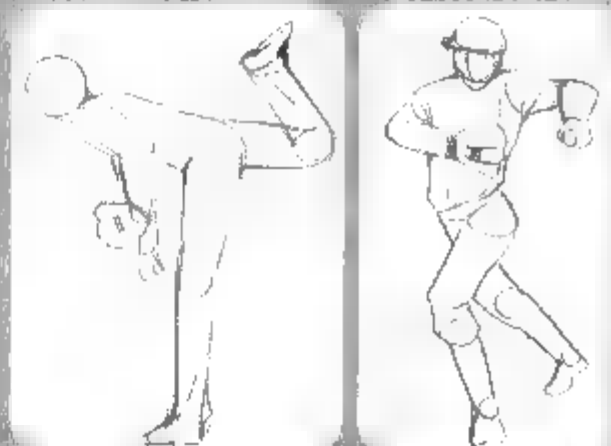
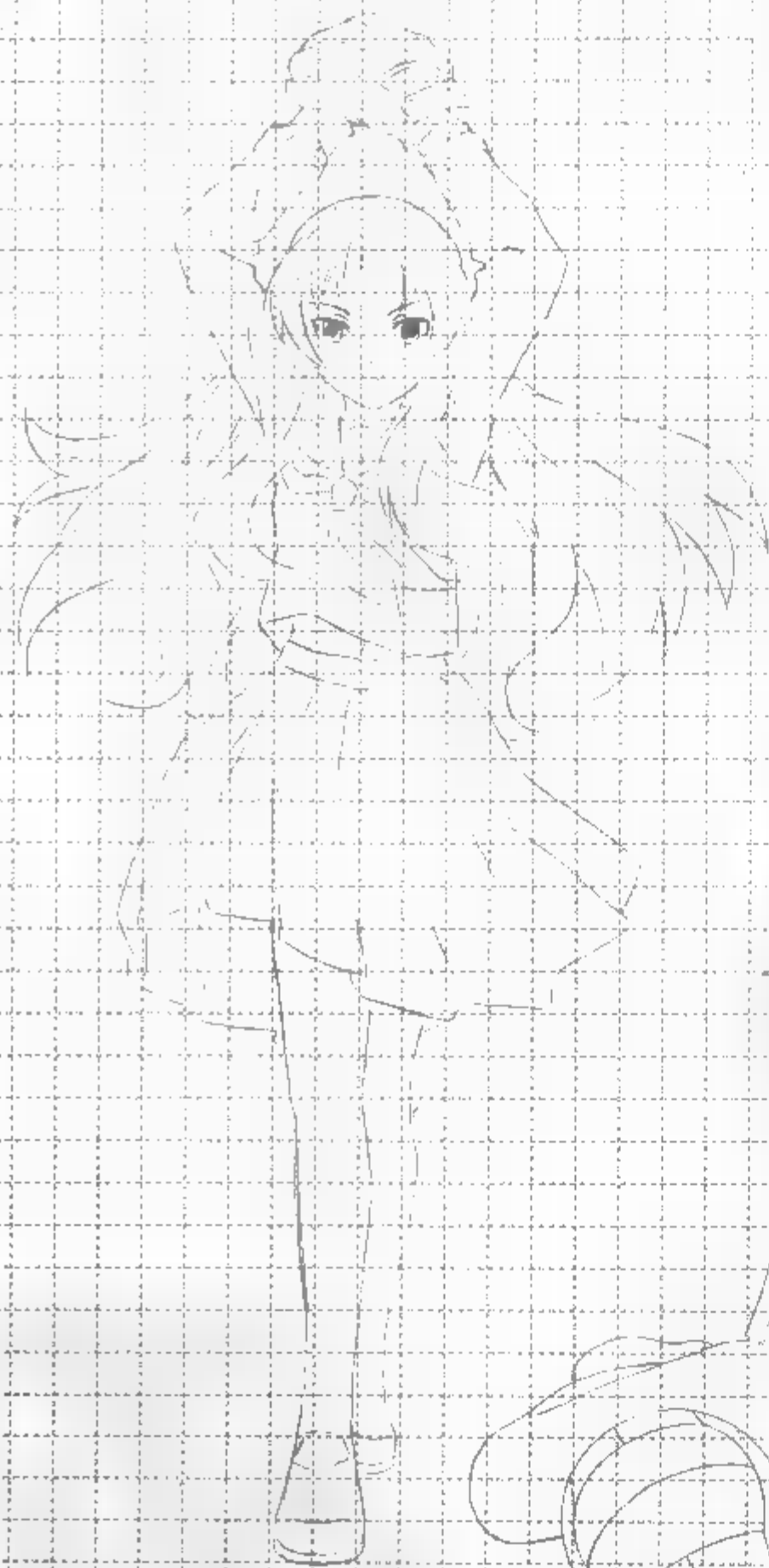
准备击球的动作

## 打网球动作的绘制

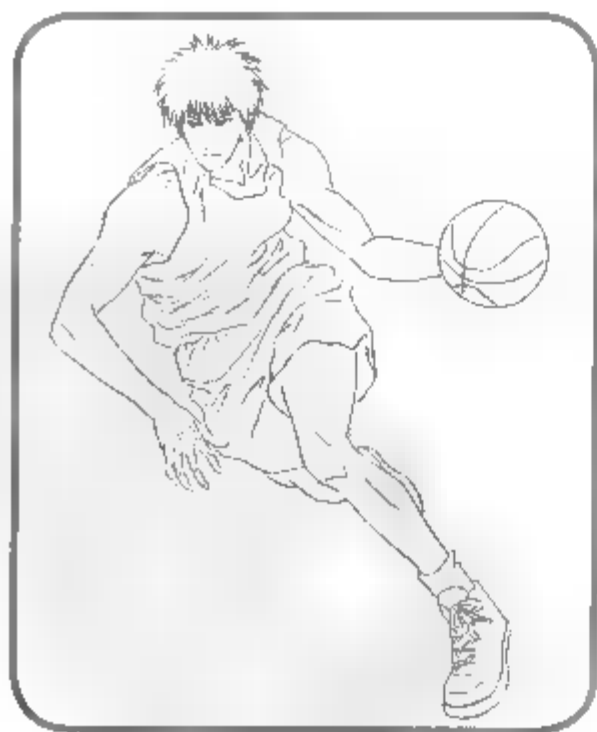
下面来练习描摹一下打网球的几种瞬间动作吧！

## 其他运动动作的绘制

各种运动都有其各不相同的运动动作，这些动作的瞬间动态能直观表现人物所处的状态，绘制时可以参考一些资料图片进行学习。

## 描摹练习　其他运动动作的绘制

下面让我们来练习绘制一些运动相关的动作吧。

# 进阶练习 在结构图上绘制运动动作

下面让我们根据给出的结构图和参考图自行绘制各种运动人物吧。

打篮球动作的绘制
▶ 4.4.1

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 在跑动中运球时，身体会向前倾。绘制时要注意把握身体的重心和扭转，表现一种瞬间动态感。人物左手带球，右手位于身前，手脚的前后位置关系要协调。

打网球动作的绘制
► 4.4.2

提示 单手挥拍高挥的动作，手臂向上高高扬起。脚部的动作与步行相似，注意表现接球时由于运动而引起的衣服形态。

让我们在上图中添加人物细节吧！

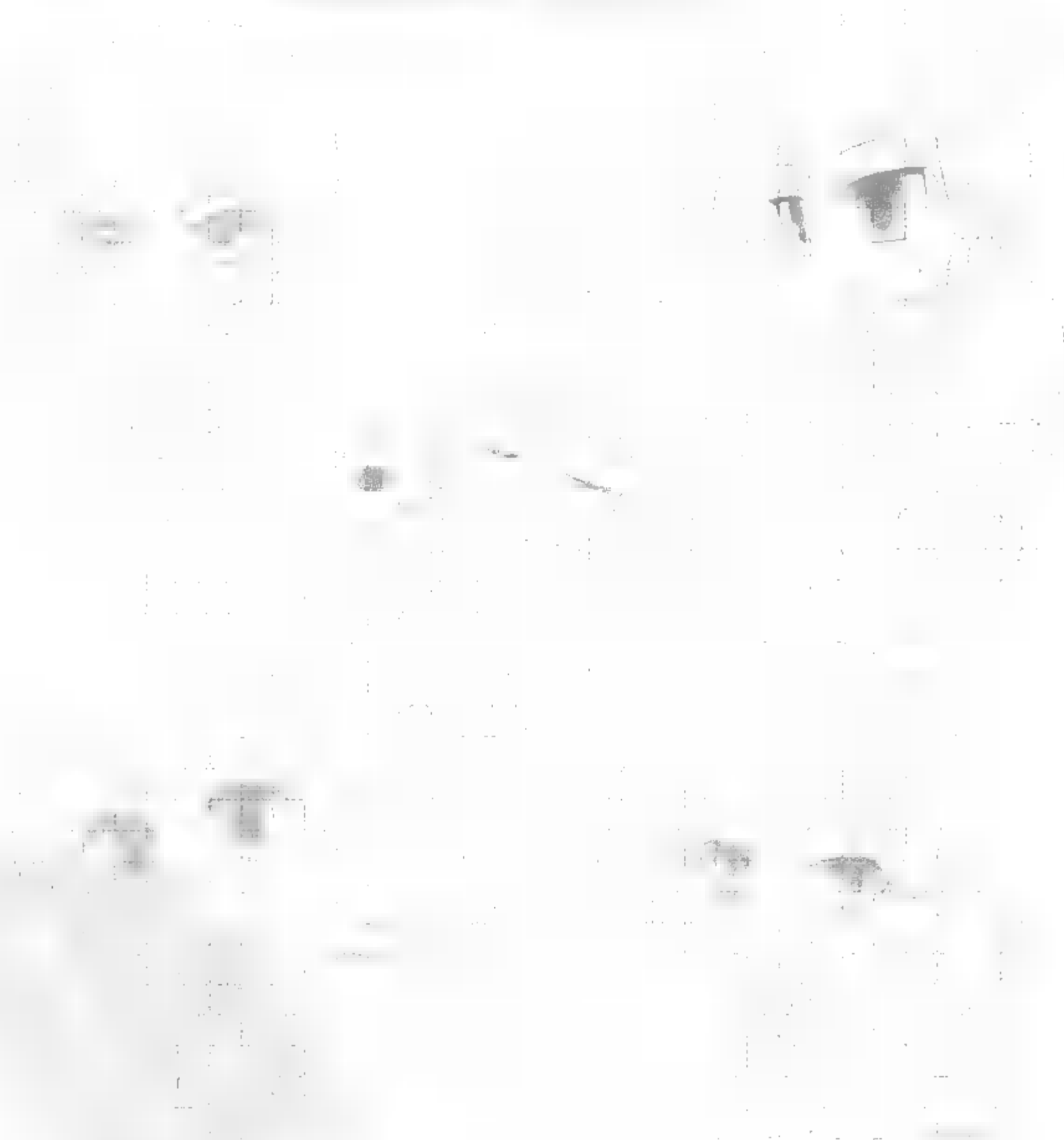
# 4.5 Q版人物的动作

与正常头身比的人物一样，Q版人物也有各种动作。本节我们着重学习Q■角色的各种可爱动作的描绘。

## 4.5.1 Q版人物常见动作■画法

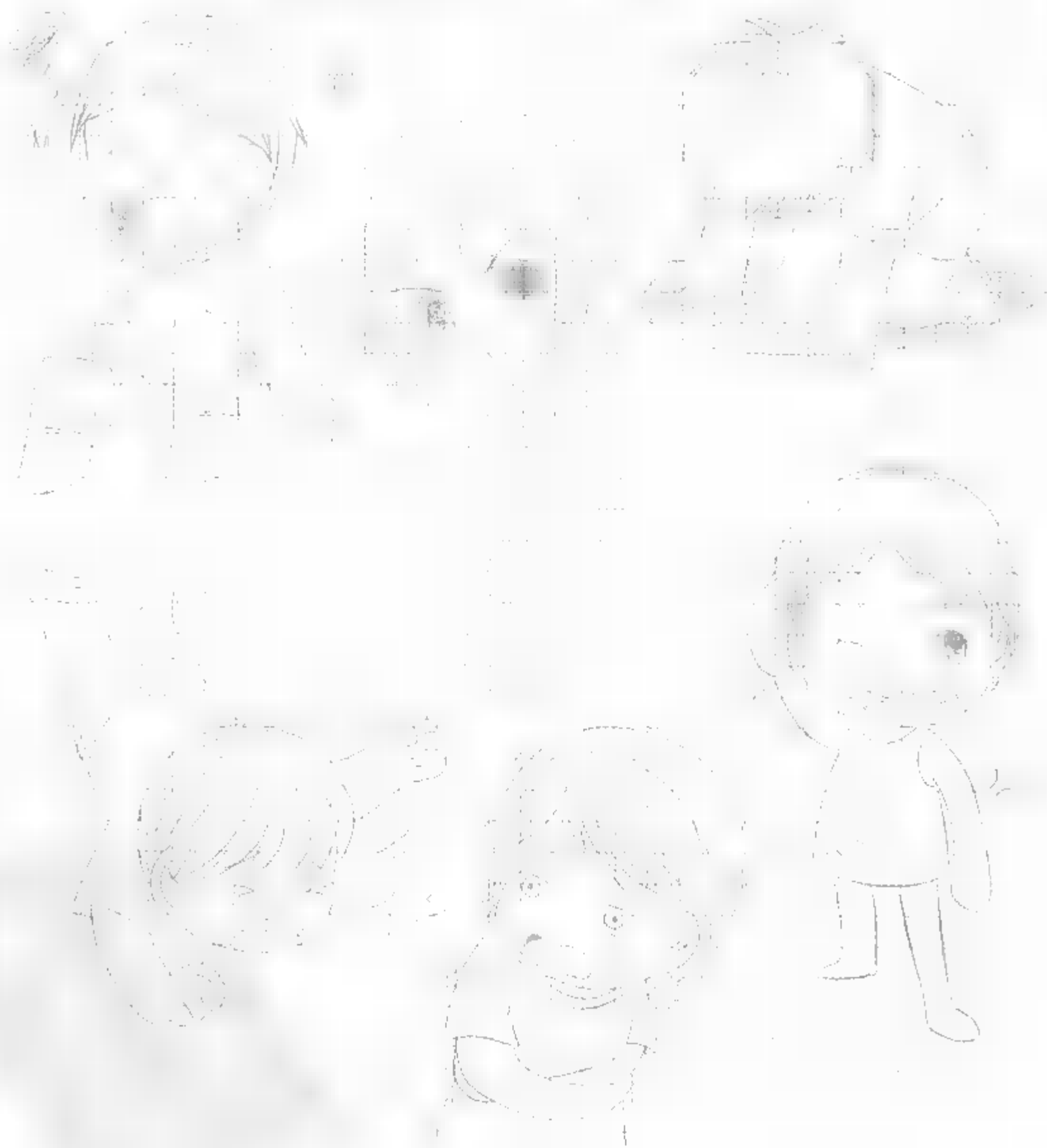
Q版人物的常见动作与正常头身比的人物相似，只■身体的动作幅度没那么大，动作更加简单且容■表现。

## 描摹练习 Q版基本动作的绘制

下面让我们尝试描摹画出各种 Q 版人物的基本动作吧。

## 4.5.2 Q版人物情绪动作的画法

Q版人物的情绪动作更加夸张，表现的动作张力也更大，这样能充分表现出人物的性格特点和情绪。

# 描摹练习　Q版情绪动作的绘制

下面来描摹练习绘制各种 Q 版人物的情绪动作吧！

## 4.5.3 Q版人物生活动作的绘制

**接下来我们看看描绘 Q 版人物各种生活动作的绘制技巧。**

单手拿着食物往嘴里送，人物的嘴边可以有沾着的食物颗粒，这样更显俏皮和有趣。

吃东西

扫地的动作主要注意表现两手一上一下紧握扫帚的姿势。

扫地

趴在桌子上，歪着头听讲的动作。绘制时注意下肢的透视表现。

上课

弹吉他的动作重在手部动作的刻画。左手按弦，右手拨弦。此时身体直立，可以有小幅的扭转。

弹吉他

## 描摹练习　Q版生活动作的绘制

下面练习绘制 Q 版人物各种不同的生活动作吧！

# 进阶练习 在结构图上绘制Q版动作

学习了Q版人物的各种动作的画法后，我们自己来试着画画吧！

Q版人物常见动作的画法
▶ 4.5.1

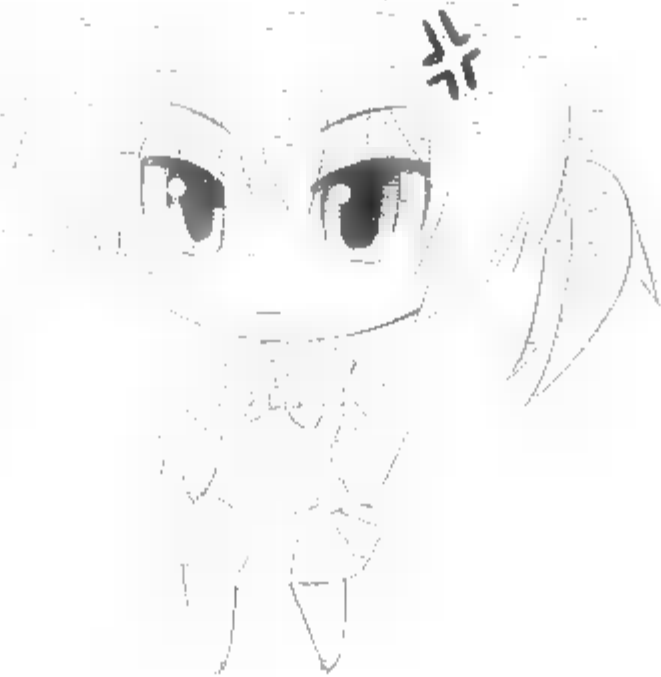
提示 绘制Q版人物的坐姿时，注意双手的位置以及腿部的弯曲。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 站立亮相时，人物一手叉腰一手托住下巴，双腿笔直，显得十分帅气。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## Q版人物情绪动作的画法 ▶4.5.2

提示 双手叉腰，两脚分开站立，与肩齐宽，这是明显生气的人物动作。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 一手拿着折扇指向对方，另一手叉腰，表现出人物气愤指责的瞬间动作。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## Q版人物生活动作的绘制 第4.5.3

跪在地上吃东西时，两手捧着食物送入口中，显得人物十分乖巧可爱。

让我们在上图中添加人物细节吧！

拉拉队加油的跳跃姿势，两手舞动花团，一前一后，绘制时注意表现扭转身体的动作和抬腿的动作。

让我们在上图中添加人物细节吧！

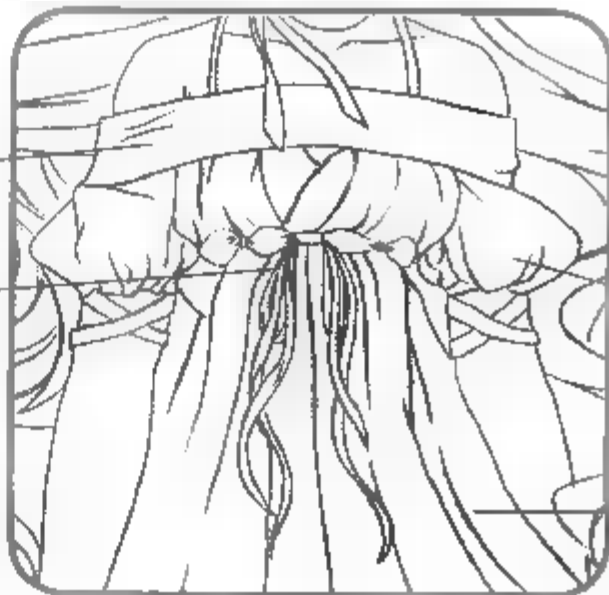
# 5 人物的服饰造型

前面我们学习了漫画人物头部和身体的绘制方法，而人物的外在特征与服饰有紧密联系。服饰不仅能够显示人物所处的时代、身份，还可以展现人物的性格，可以说服饰是人物的另一层皮肤。本章我们将着重学习人物的服装造型以及为人物增添魅力的道具的绘制。

# 5.1 了解服装的绘制知识

绘制人物的服装时需要注意服装的造型及褶皱的表现，下面我们先来看看如何绘制恰当的褶皱。

## 5.1.1 了解褶皱的类型

褶皱是由力作用于布料而产生的。不同的作用力会产生不同效果的褶皱。穿在人体上的衣服主要有堆积褶皱、拉伸褶皱、捆扎褶皱等几个类型。

褶皱丰富的连衣裙穿在人物身上呈现出多种褶皱效果。

## 5.1.2 人体着装后的褶皱分布

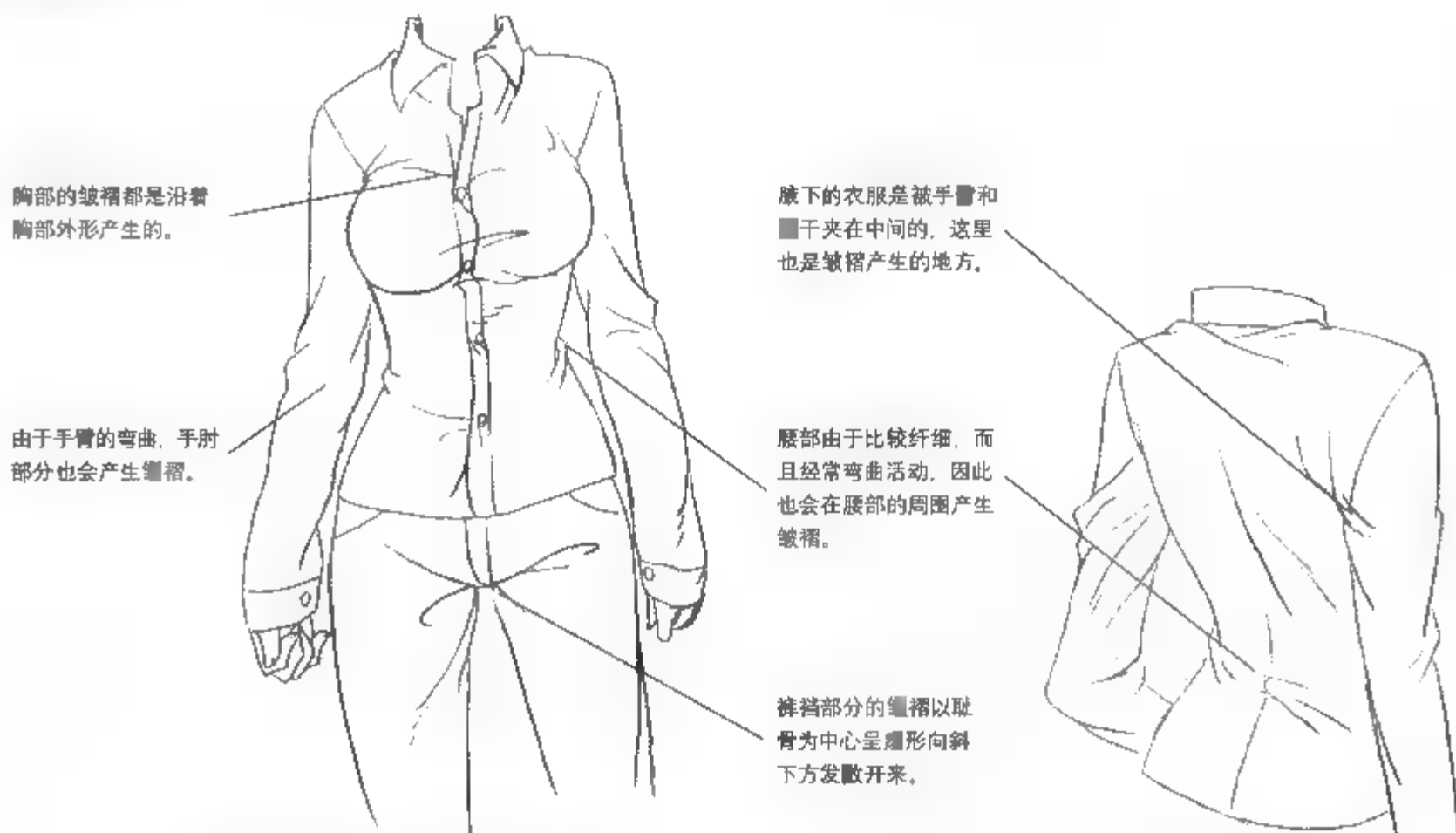
衣褶是由于人物身体轮廓的变化而产生的。人体在着装后，其结构会对服装产生相应影响。下面我们来看看人体着装的褶皱分布。

胸部的皱褶都是沿着胸部外形产生的。

由于手臂的弯曲，手肘部分也会产生皱褶。

腋下的衣服是被手臂和躯干夹在中间的，这里也是皱褶产生的地方。

腰部由于比较纤细，而且经常弯曲活动，因此也会在腰部的周围产生皱褶。

裤裆部分的皱褶以耻骨为中心呈扇形向斜下方发散开来。

这里以衬衫和牛仔裤为例，讲解最基本的皱褶。

起伏较小的背后也会产生皱褶。

在衣服较紧的情况下，衣服就会沿着身体的轮廓产生很多细小的皱褶。所以根据皱褶的走向就能判断一个人的身材。

在衣服较宽松的情况下，皱褶就会在身体主要的大起伏处产生。在有动作的情况下，皱褶还会产生进一步变化。

在衣服本身皱褶很多的情况下，如百褶裙，特别要注意皱褶的走向。

在有风吹动或者角色在做快速运动的时候，衣服也会跟着动作产生皱褶。

## 5.1.3 各种质感的服装褶皱

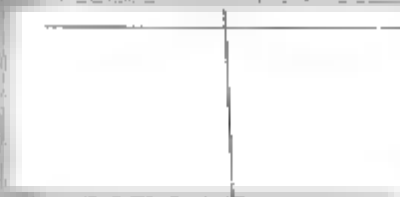
不同质感的服装有不同的褶皱表现，下面我们来了解一下。

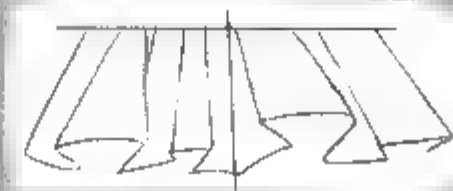
面料光滑的涤纶外套的褶皱很少，只在人物活动的关节部位产生。

牛仔外套的褶皱量适中，而且褶皱的线条较硬。

较薄的棉质外套的褶皱丰富柔和，质感表现明显。

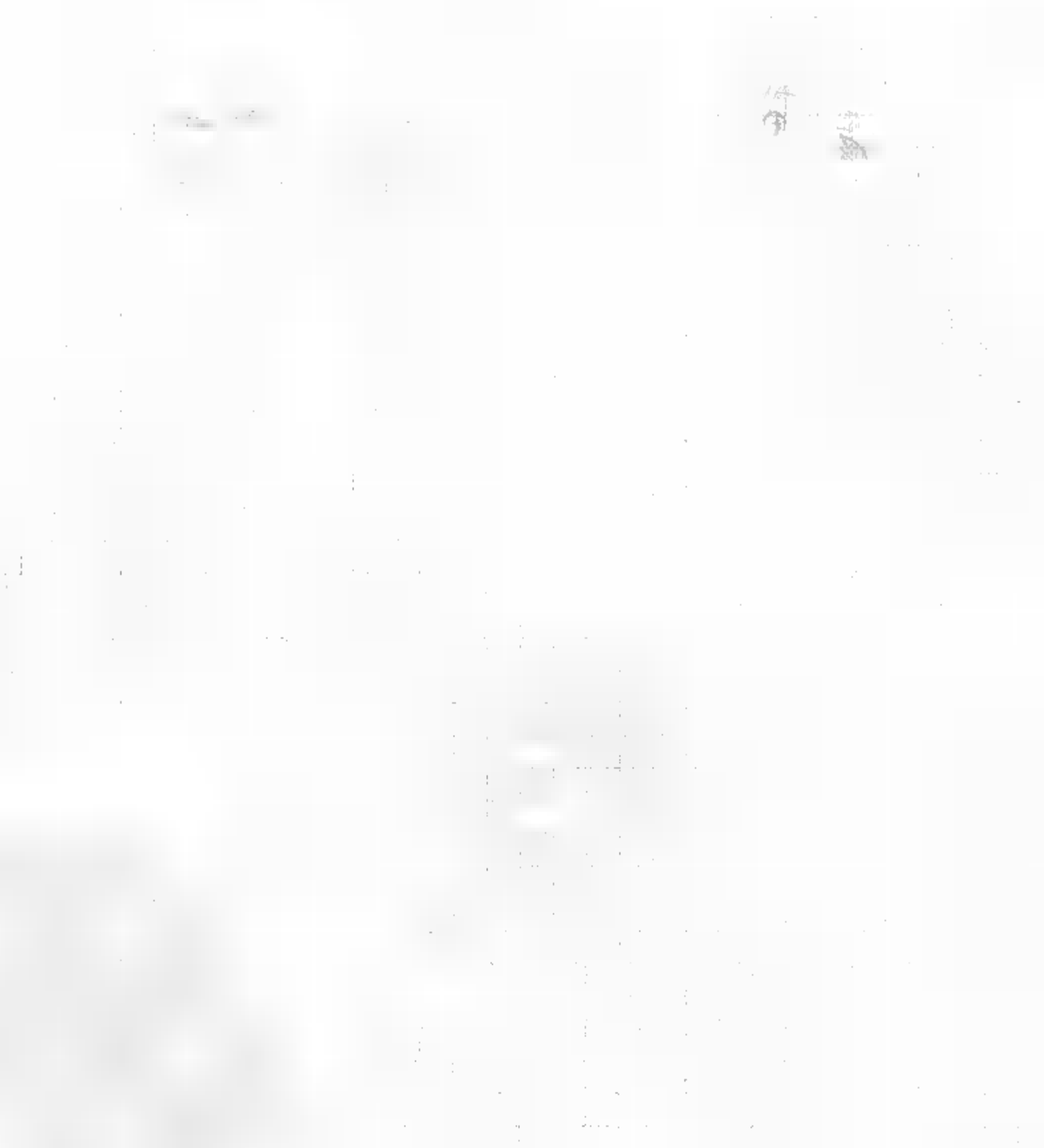
轻薄的纱织礼服易产生轻松飘逸的荷叶边褶皱。

**Point 荷叶边的绘制流程**

❶画出十字交叉的辅助线。

❷在下方随意画一条波浪线，作为荷叶边的下摆轮廓线。

❸以轮廓线的转折点为起点，向上画出对应褶线，而且要保持这些折线向中心线略微靠拢。

❹刻画出每个花边凸起的褶皱和凹进去的区域。适当添加钩形褶皱，完成绘制。

# 服装褶皱的绘制

学习了褶皱的相关知识后，下面我们来具体练习绘制一些着装人物，了解服装褶皱的表[illegible]技法。

## 进阶练习 在结构图上绘制服装并添加褶皱

请参考图例练习人物的服装造型，并在给出的结构图上任意绘制人物，画出适合的服装及褶皱。

服装褶皱的绘制
▶ 5.1.1

图示 大裙摆的褶皱线条很直，长且密，并从人物的腰部向下向外伸展开来。

让我们在上图中添加人物细节吧！

普通制服的褶皱不是特别多，但是要根据人物的动态进行调整。比如图中女孩的手抓着布料，形成了非常丰富的挤压褶皱。

提示 在绘制褶皱时应考虑疏密关系，将线条画得协调而丰富。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 5.2 各种[illegible]的服装表现

在了解了褶皱的绘制方法后，下面我们来看看各种款式的服装都有[illegible]表现方法。

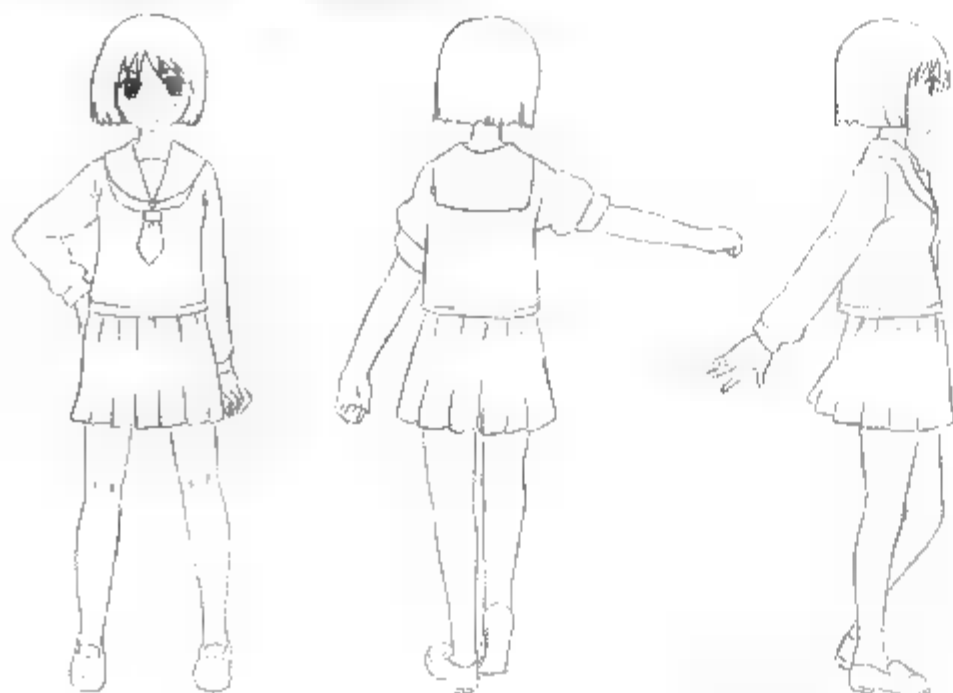
## 5.2.1 西装、制服的绘制

制服是在特定场合的统一着装，其中水手服是校园制服的典型一类，下面我们看看水手服的服装样式。

水手服正面　　水手服背面　　水手服侧面

**Point 水手服的款式特点**

身后的大翻领是水手服最重要的特点。

百褶裙是水手服的典型搭配。

水手服的上衣较短，而且很宽松。

胸前一般配有领带或蝴蝶结。

西装是正式场合穿着的服装，主要特点是翻领的款式相对固定。

在绘制西装时，要根据西装质地和人物动作合理地画出褶皱线条。

**Point 西装的款式特点**

正面　　背面

侧面　　配饰

注意正侧面的衣领的变形。

领带是西装最常见的搭配物品。

## 描摹练习　绘制穿西装、制服的人物

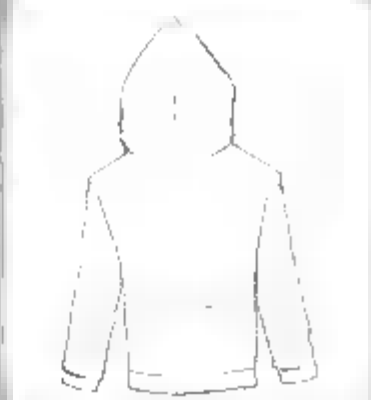
**下面来描摹练习画出穿制服的人物和相关服饰吧。**

## 5.2.2 休闲装、运动装的绘制

休闲装是在非正式场合穿着的服装，款式多样，设计风格自由灵活。运动装有休闲运动装和职业运动装之分。

卫衣

卫衣是年轻人常穿的休闲装之一，其特点是身后的帽子和衣领连为一体。

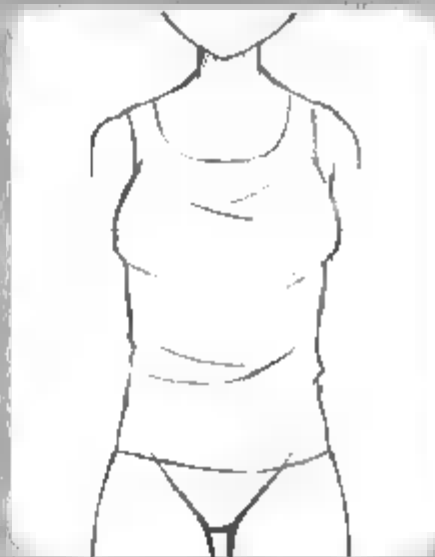
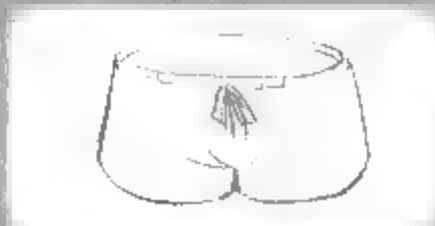
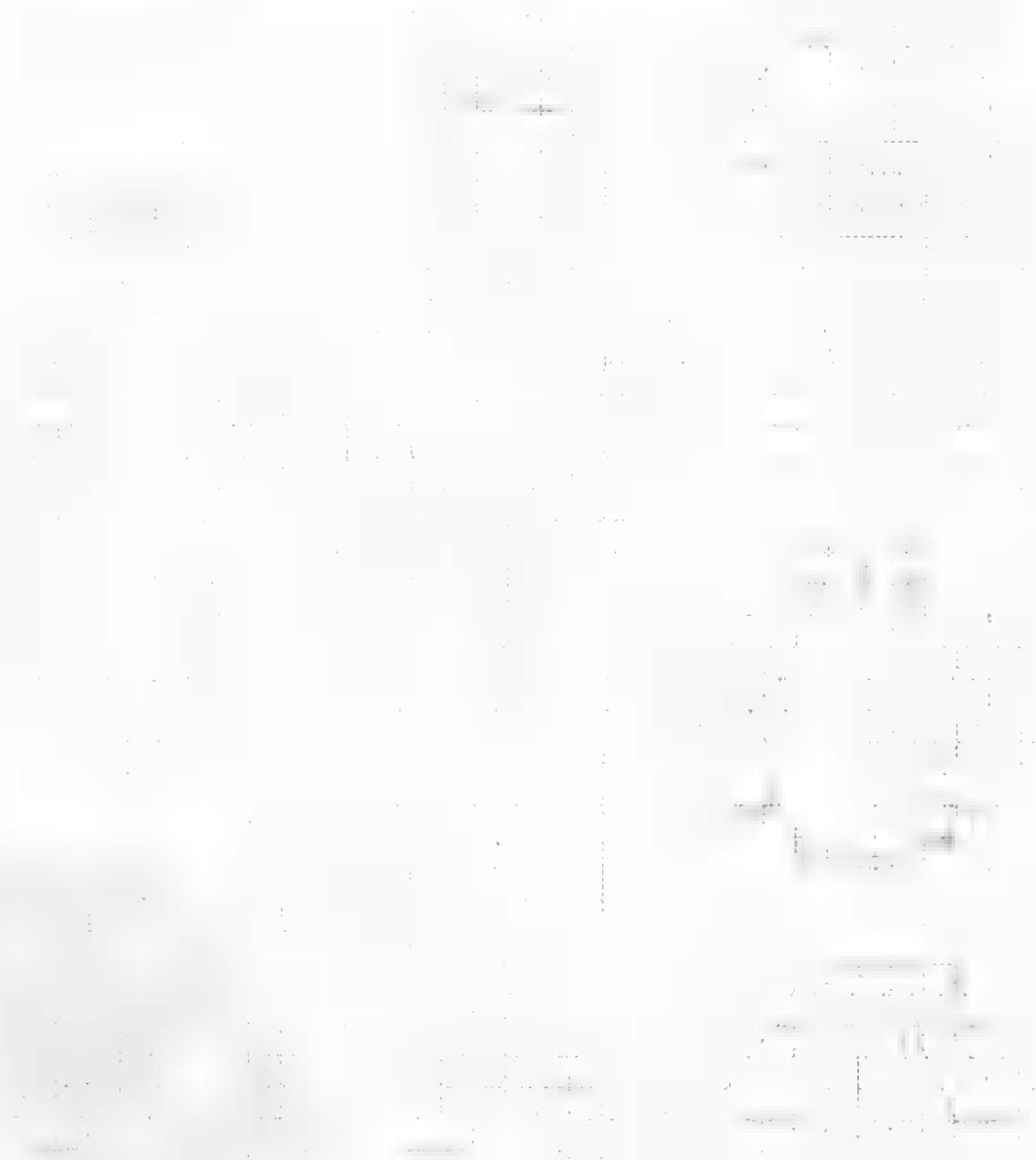
**Point 休闲卫衣的款式**

休闲运动装主要以宽松的T恤、短裤、运动服为主，职业运动装则有固定的样式，需要在绘制时查找参考资料。

女式休闲套装

专业的田径服

紧身的背心和三角裤方便利落，适合比赛时穿着。

**Point 运动衣的绘制要点**

# 绘制穿休闲装、运动装的人物

下面来练习画出身穿运动休闲服的人物和相关服装图例吧。

## 5.2.3 其他服装的绘制

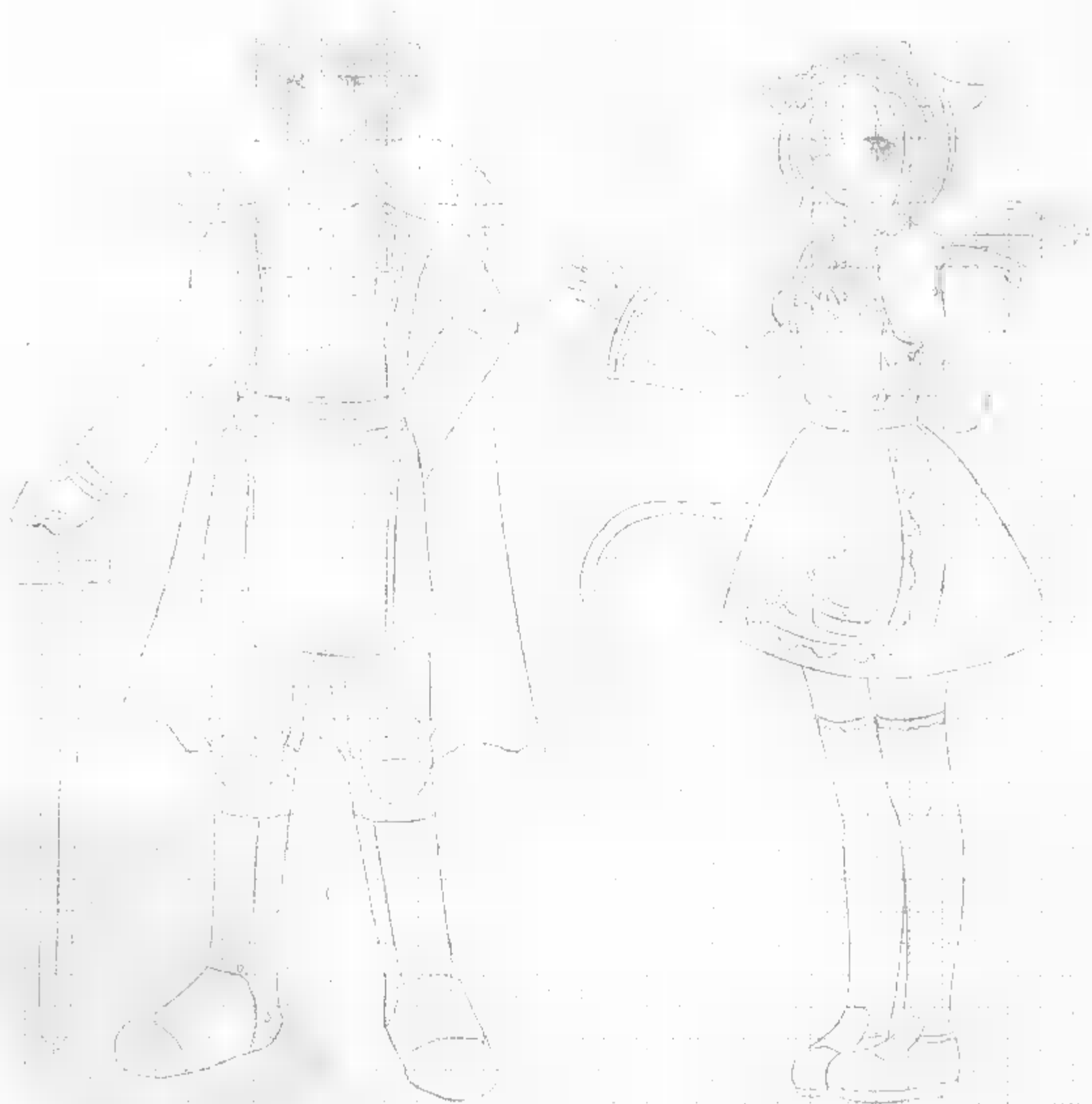
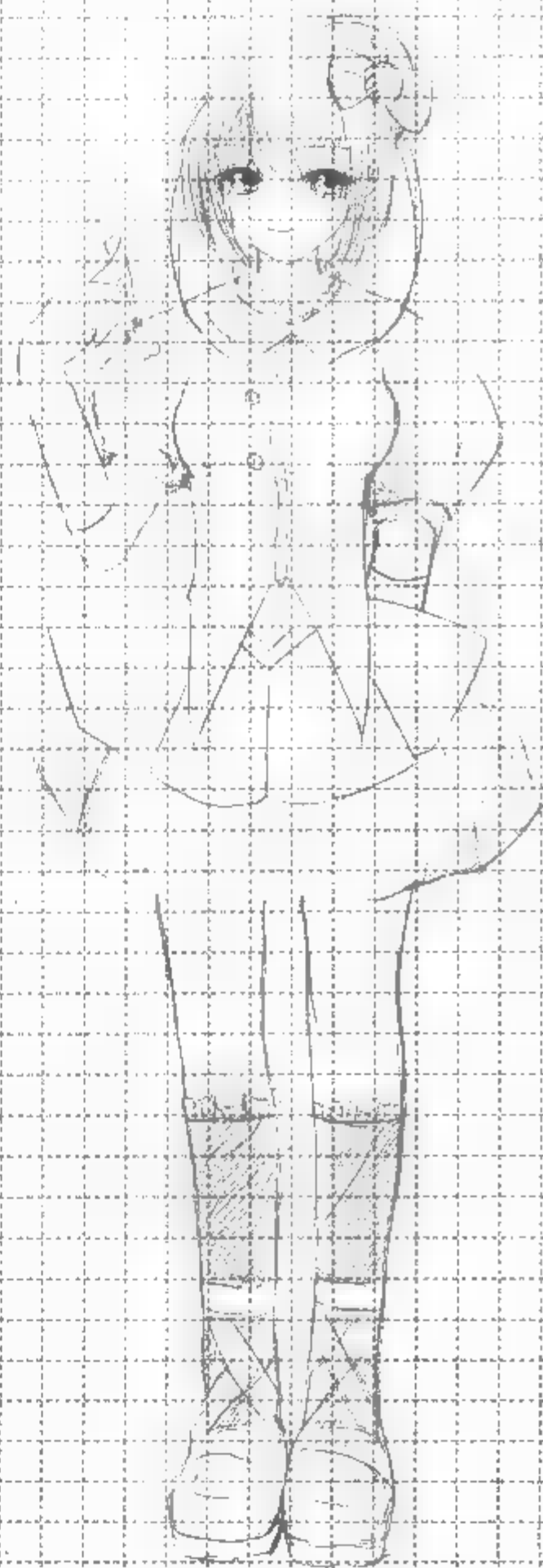
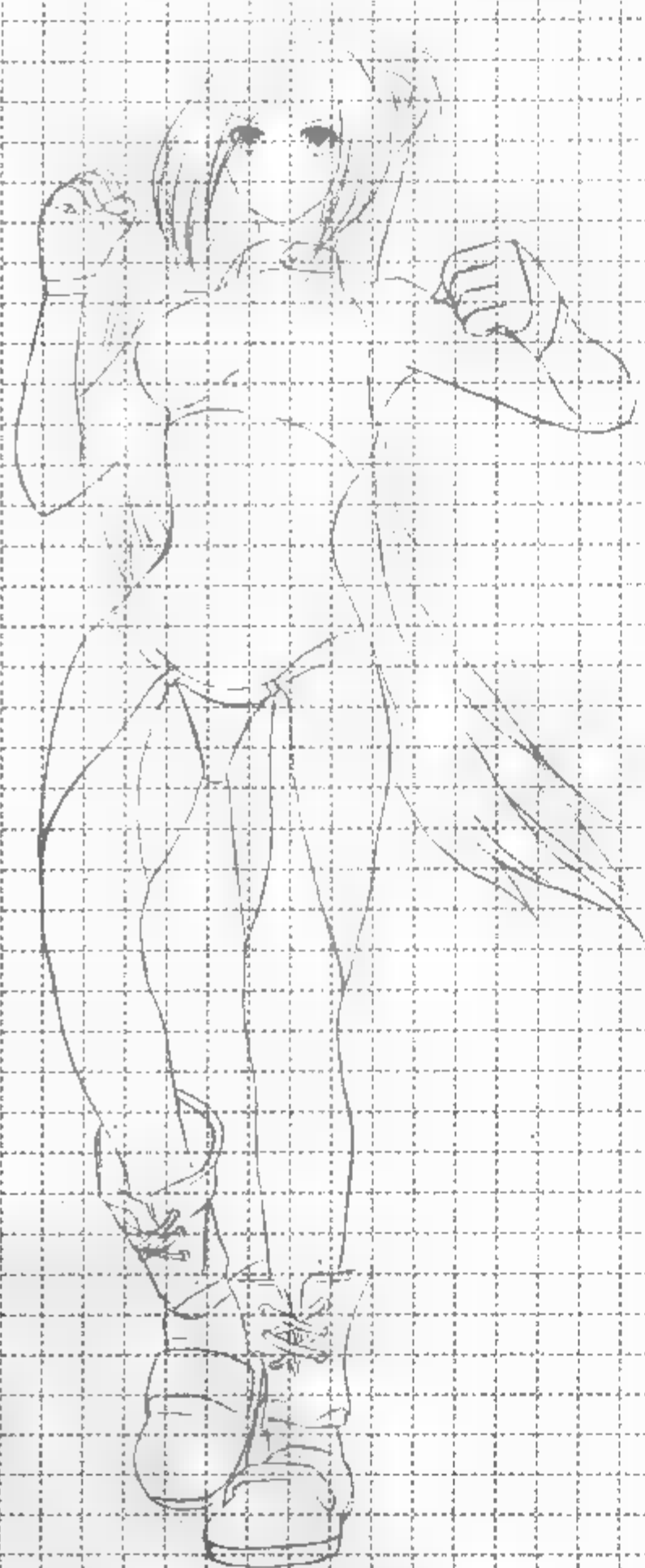
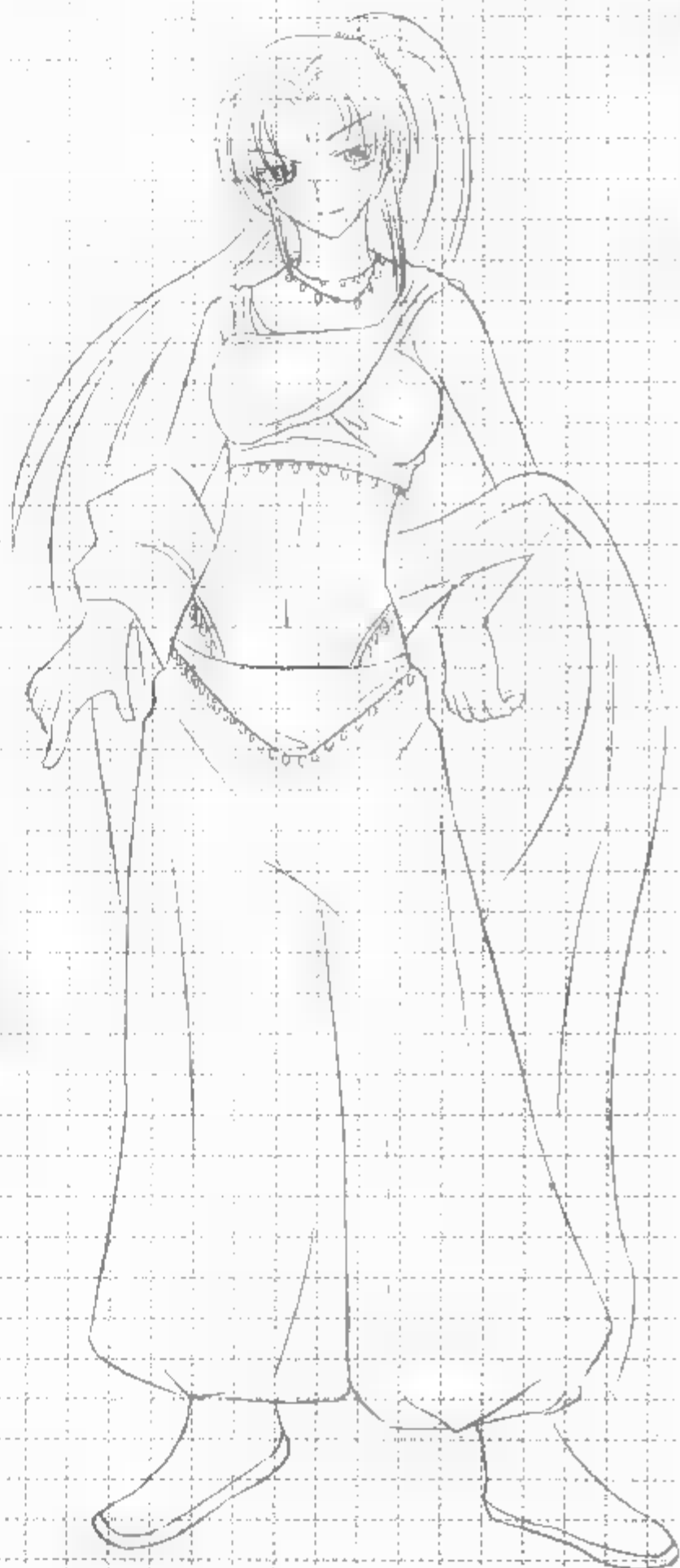
除了上面几种生活服装以外，在漫画中还有很多其他服装，如民族服装、另类服装，包括舞台装、科幻装等。下面举举例进行讲解。

圣诞老人的女版改良装

在绘制舞台装时，要注意视觉美感和华丽感。各式各样的绚烂夺目的舞台装款式繁多，大家可以自己设计创作。

时尚舞台装

# 描摹练习 绘制穿其他服装的角色

下面来练习描摹身穿各种各样服装的人物吧！

## 5.2.4 Q版服装的变形绘制

**与正常头身比人物的服装的绘制相比，Q 版服装的绘制总体来说比较简单，本小节我们来学习其绘制技巧。**

主要的变形技巧体现在与 Q 版人物的身体相结合。虽然是绘制同一款式的服装，但是其中的褶皱要大幅度省略。

腰部和腋下有丰富的堆积褶皱线条；衣摆处有很多长直的悬挂褶皱。

腰部的褶皱线条被省略；腋下和衣摆用极少的褶皱表现。

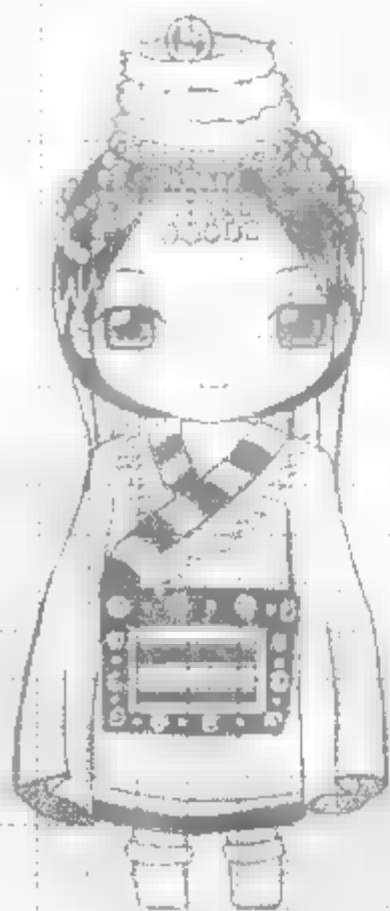
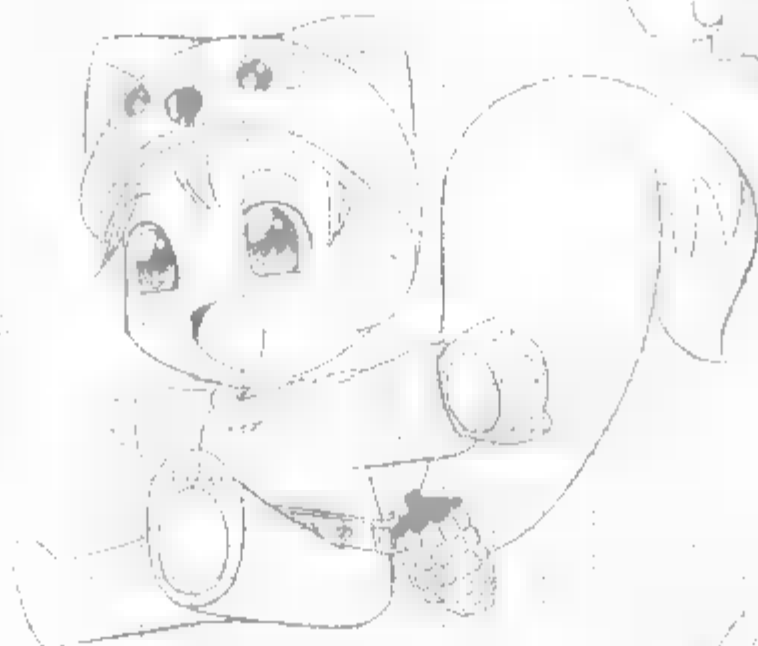
正常服装

Q版服装

**Point 正常服装和 Q 版服装的对比**

正常服装在腋窝、下摆处都有非常丰富的褶皱，蝴蝶结的层次感也较强。

Q 版服装总体上非常简单，褶皱几乎被省略，蝴蝶结也要简化一些，层次感不明显。

# 进阶练习　在结构图上设计各种服装

前面学习了各种服装的画法，下面请参考图例练习人物的服装造型。在给出的结构图上任意绘制人物，并设计出适合人物的服装。

制服的绘制
▶ 5.2.1

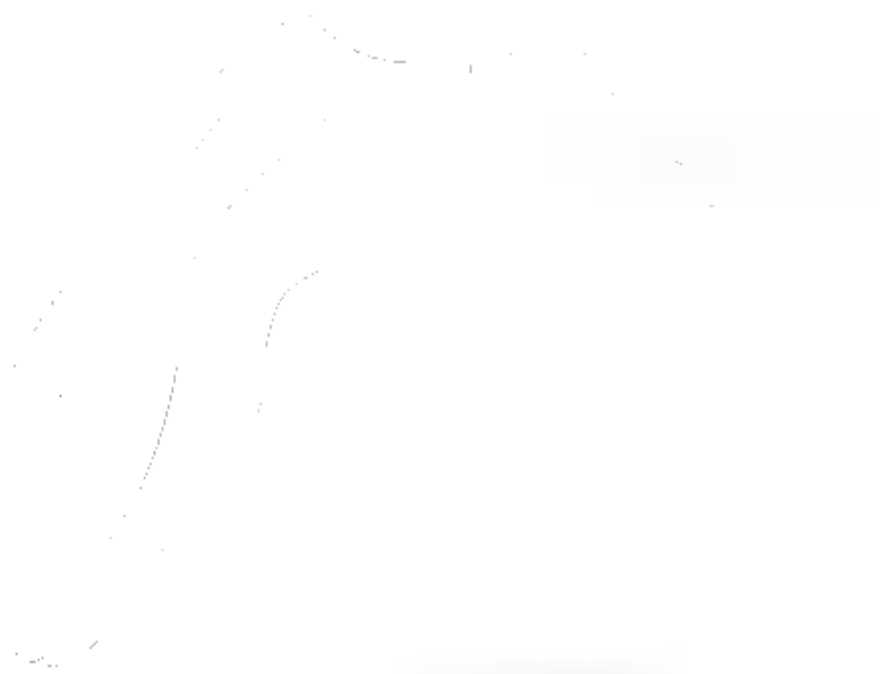
提示 这款制服是连衣裙加小西装的两件套款式，连衣裙的质地较轻薄，褶皱丰富。绘制时要体现裙子的质地和褶皱效果。

让我们在上图中添加人物细节吧！

## 休闲装的绘制
▶ 5.2.2

休闲夹克是男性常穿的服装类型之一，绘制时注意袖口和腰部的收边处理，还需要注意衣领的款式表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

和服是日本的传统服饰，绘制时要参考一些资料图片了解其结构。长长的袍子和宽大的袖子是和服的主要特征。

## Q版服装的绘制 ▶5.2.4

提示 Q版的西装在款式上与真实的西装接近，但细节上得到省略。夸张表现领带的大小，省去了衣兜、纽扣等部件。

让我们在上图中添加人物细节吧！

提示 Q版的混搭服装的设计十分自由，随意绘制不同款式的衣服就可以了。

让我们在上图中添加人物细节吧！

# 体现人物性格的配饰

除了服装外，配饰也是体现人物性格的有力道具。本节我们将重点学习配饰的画法以及如何为人物添加配饰。

## 5.3.1 各种各样的饰品

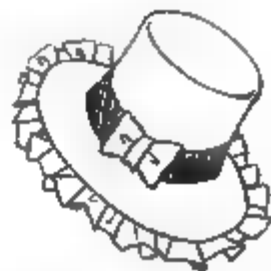
饰品常用于女性角色，能烘托人物性格，或使人物更加有魅力，有助于提升人物的辨识度。

下面我们来为一个人物添加不同的发饰，看看有什么变化。

添加双蝴蝶结后，人物变身为单纯可爱的萝莉。

带飘带的蝴蝶结能够衬托人物的可爱气质。

没有发饰的人物原型。

在人物的头顶处添加一个小礼帽，一个俏皮的魔法少女就诞生了。

装饰性的小礼帽有细小的蕾丝边点缀，十分精致。

## 各种可爱饰品的绘制

下面我们来描摹练习绘制不同风格的各种饰品吧！

## 5.3.2 鞋子的绘制

**鞋子是人物的重点配饰之一，有时也将其归入服装类。鞋子的样式繁多，这里从基础的款型讲起。**

**下面以皮鞋为例，看看从不同角度如何表现鞋子。**

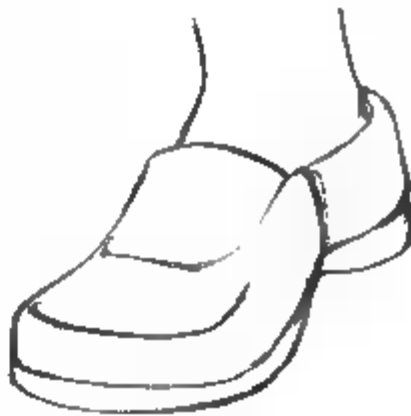
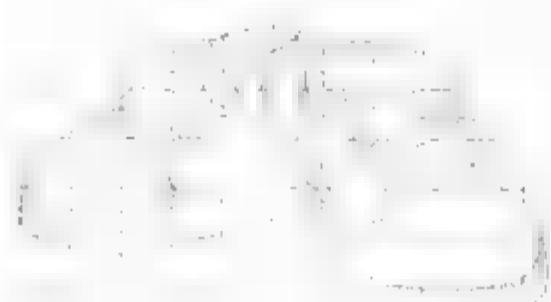
穿短靴的女孩

正面

正侧面

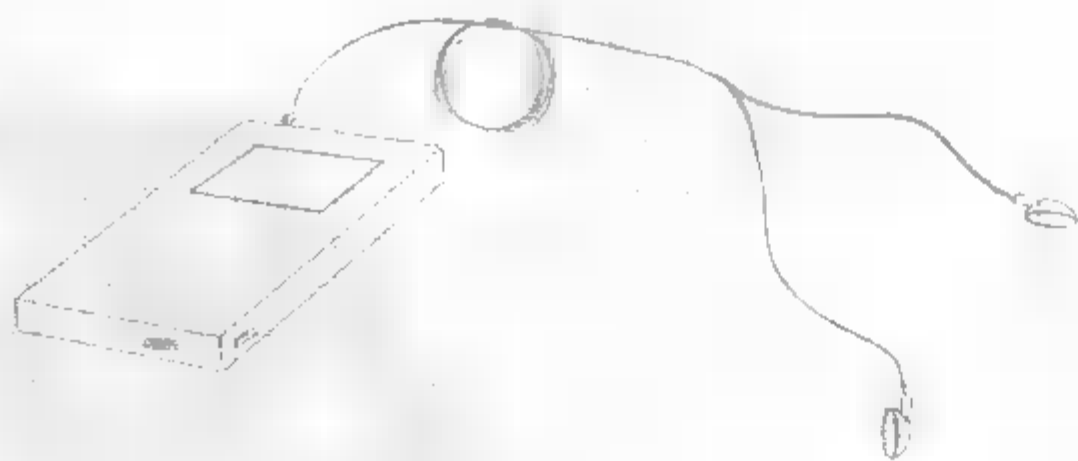
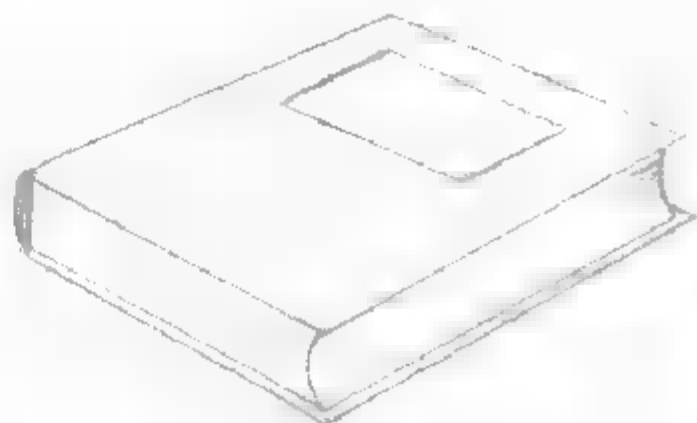
背面

半侧面

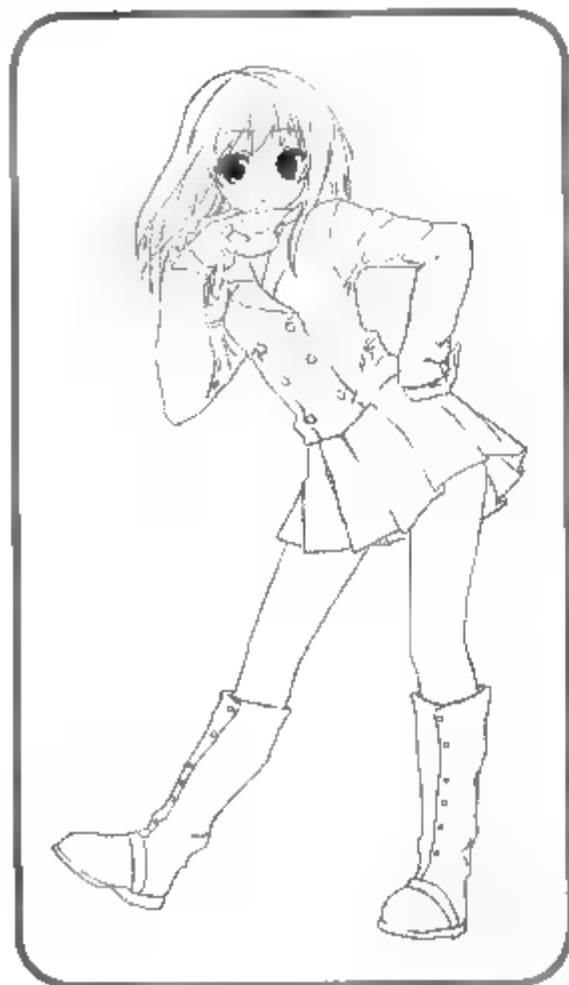
## 描摹练习 各种样式鞋子的绘制

下面来练习画画不同款式的鞋子吧！

## 5.3.3 绘制提升人物魅力的小物件

除了前面讲解的饰品和鞋子外，人物手持或随身佩戴的小物件也是重要的道具，同样能提升人物的魅力。

# 描摹练习　各种道具小物件的绘制

下面让我们练习绘制提升人物魅力的各种道具小物件吧。

# 进阶练习 在结构图上绘制带有配饰的人物

前面学习了各种配饰的画法，下面请参考图例练习人物的配饰造型。在给出的结构图上任意绘制人物，并设计出适合人物的配饰。

鞋子的绘制
▶ 5.3.2

[提示] 绘制中靴和长靴时要根据人物的腿型来画。这类靴子常为软皮，因此绘制时还需注意褶皱的位置和大小的表现。

让我们在上图中添加人物细节吧！

魅力小物件的绘制
▶ 5.3.3

提示 给人物添加帽子时，要注意帽子的大小要稍微大于头部轮廓。帽子画得太小，会给人不真实的感觉。

让我们在上图中添加人物细节吧！

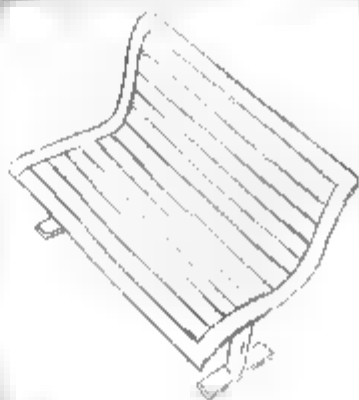
# 5.4 为人物添加道具

道具是塑造人物的工具之一，有表现人物所在场景、人物特点、人物身份的作用，甚至还可以推动剧情的发展。下面我们就来看看如何将人物与各种道具相结合吧！

## 5.4.1 生活道具的添加

生活中的道具各种各样，应根据其与人物的关系设计构图，加以绘制。

坐在椅子上的女孩

有花边的雨伞是常见道具之一。

打伞的女孩

# 生活道具的绘制

来画画生活中常见的各种物件喔!

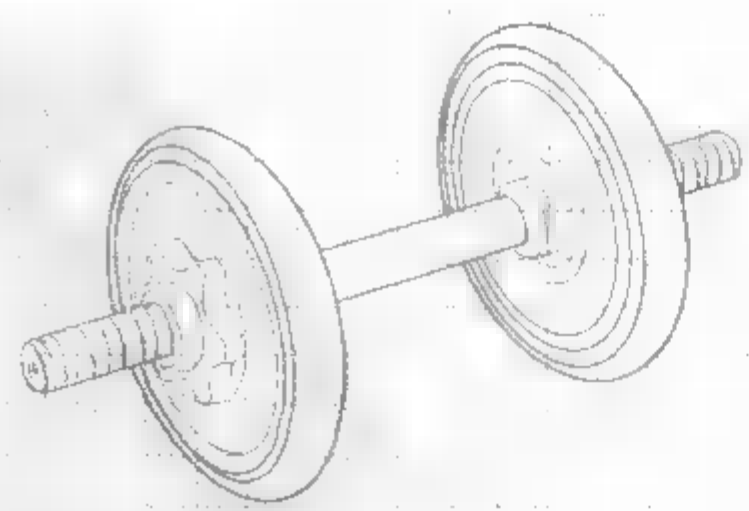
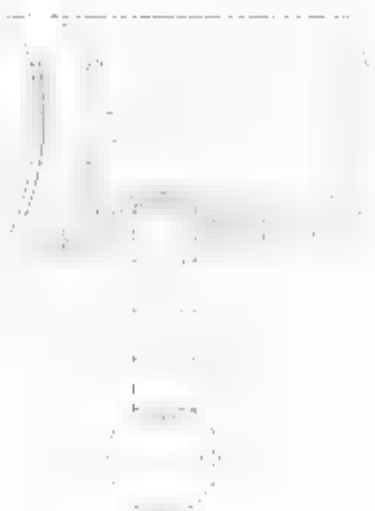
## 5.4.2 运动、战斗道具的绘制

运动和战斗的道具具有特殊性，■利于表现人物的身份特点，特别是塑造个性独特的人物时，■■人物的魅力大大增强。

■刀的少女

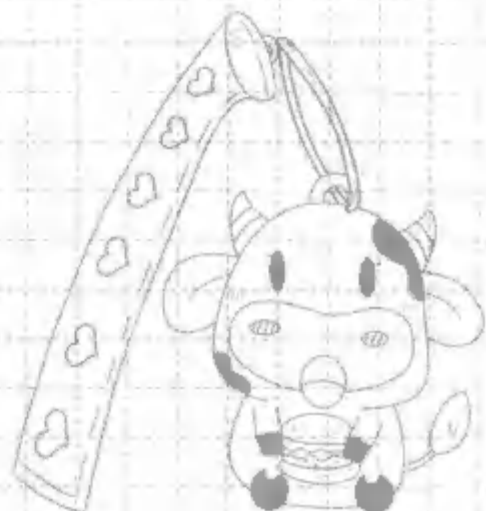
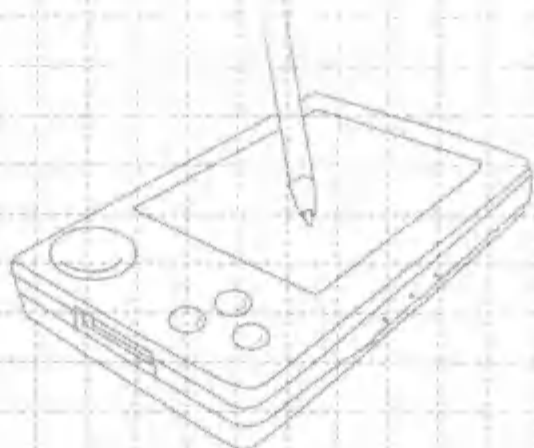
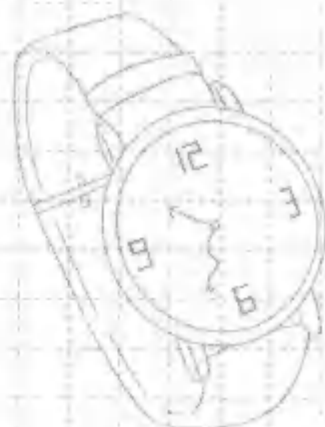
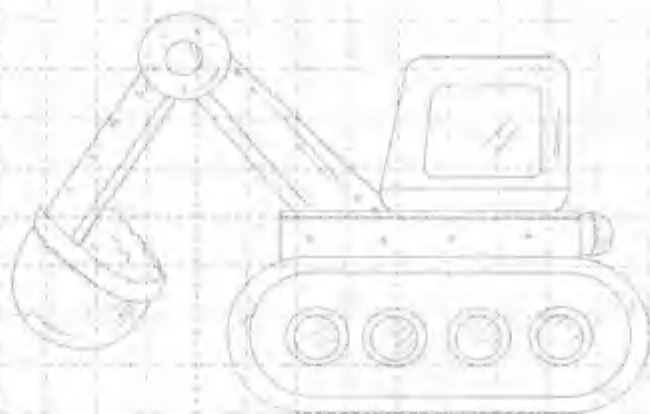
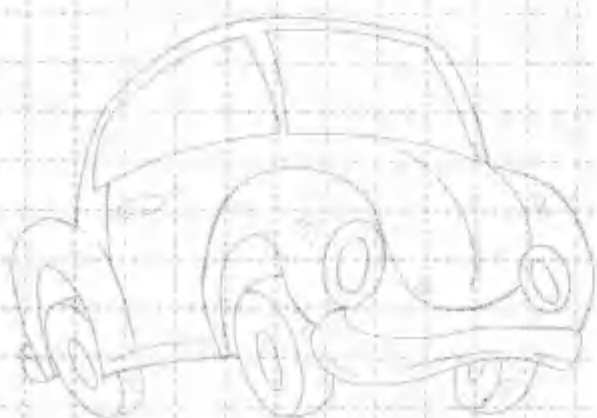
打球的少年

## 练习 运动、战斗道具的绘制

下面来练习画出运动、战斗类的各种道具吧！

## 5.4.3 Q版道具的变形表现

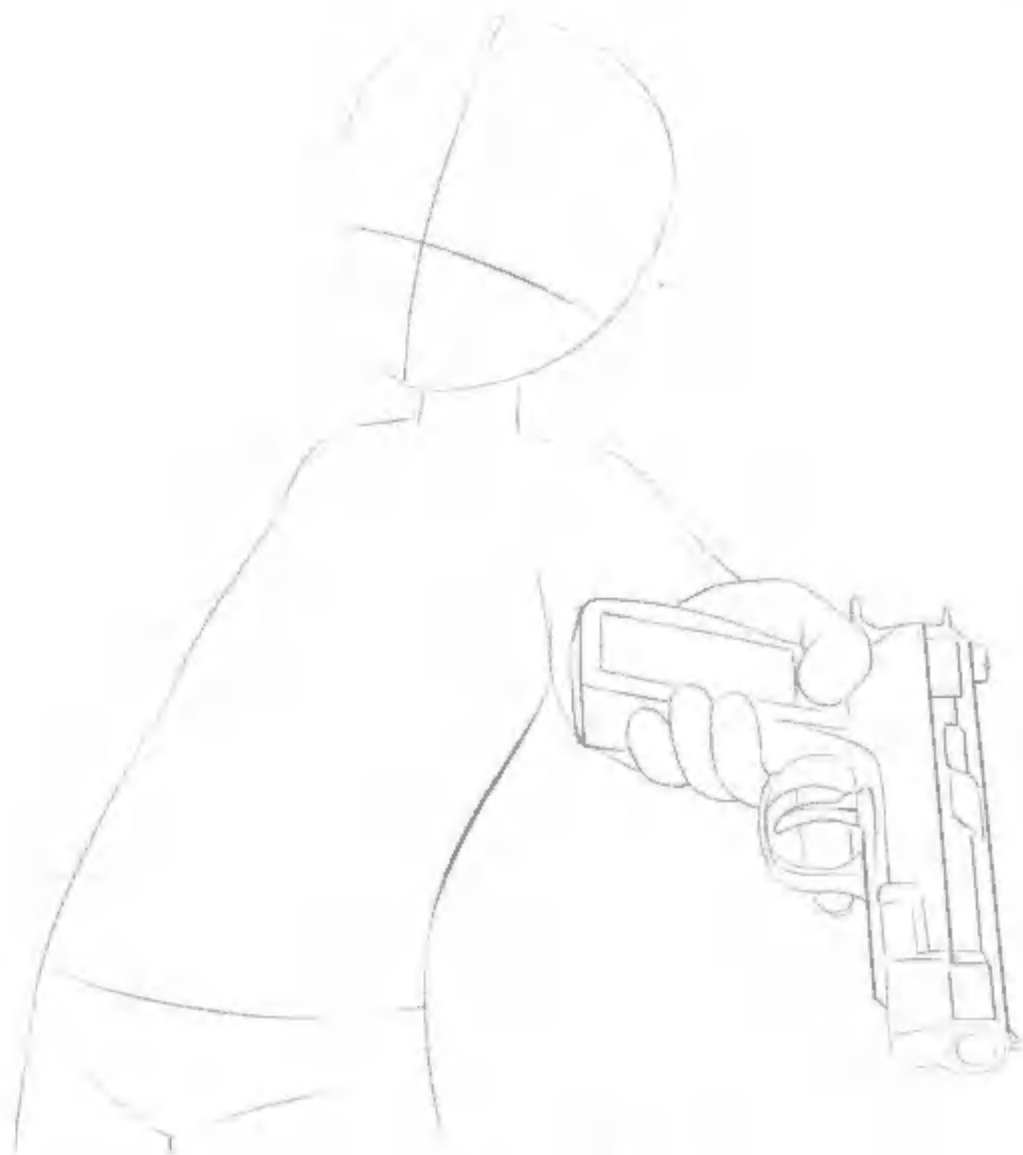
**从写实版道具到 Q 版道具，其变形技巧在于省略细节和令外轮廓圆润。**

## 描摹练习 Q版道具的绘制

下面来描摹练习画出各种可爱的 Q 版道具吧！

# 进阶练习　在结构图上绘制拿道具的人物

前面学习了各种道具的画法，下面请参考图例练习人物的服装造型。在给出的结构图上任意绘制人物，并设计出适合人物的道具细节。

绘制水瓶时，主要注意此角度下的透视表现，瓶盖、瓶身与瓶底的圆形弧度要保持一致。

让我们在上图中添加人物细节吧！

让我们在上图中添加人物细节吧！

**提示** 绘制手枪时要注意画准确手枪的基本造型。各个分区要明确，并且要塑造出应有的立体感。同时注意手握的动作要表现准确。

# 漫画素描练习册

全新的《超人气漫画素描练习册》升级版图书上市啦！

- 更加精炼简洁的讲解
- 更加精美的练习图例
- 还增加了创新性的双色描摹练习单元！

让你的漫画学习更加轻松简单！

只需拿起笔，跟着书中的图例练习画画，相信你很快就能掌握漫画人物的绘制技巧！

还等什么？

快拿起 开始画漫画吧！

责任编辑＿郭 光 周丽丽
白 峥
书籍设计＿六面体书籍设计
王世文 王玉平
封面绘制＿张 怡